

ACÇÃO

258

DICAS



3451 - Ed. 14 - Cr\$7.500,00

GAMES

KID CHAMELEON

O NOVO HERÓI DO MEGA

R360

O ARCADE QUE DÁ

CAMBALHOTAS



ASTERIX

MANHAS E PASSAGENS
SECRETAS (Master)



TRILLA'S SURFARI

SURF & SKATE (Nintendo)

E MAIS: MYSTICAL NINJA - FAMÍLIA ADDAMS (SNES)

MEGA MAN 4 (NINTENDO) - DESERT STRIKE (MEGA) - DICK TRACY - SAGAIA (MASTER) - STREET FIGHTER 2 (ARCADES)



ATÉ HOJE SEU MEGA ERA USADO PARA JOGAR.

A Tec Toy está lançando Art Alive, o primeiro cartucho que permite fazer incríveis trabalhos artísticos com seu Mega Drive. Você pode desenhar, pintar, animar, criar à vontade! Basta



escolher um fundo, optar por uma cor e definir como você quer trabalhar: com pincel, spray ou balde de tinta. Você também pode escolher

AGORA ELE VAI DESENHAR, PINTAR E ANIMAR.

entre dezenas de gráficos pré-definidos e cenários, pintá-los e colocar neles seus personagens preferidos como o Sonic e o ToeJam & Earl.



E com Art Alive não tem erro: ele tem até uma borracha para apagar ou retocar o desenho. Então mãos à obra! Mostre seu talento com Art Alive, a mais nova obra-prima da Tec Toy.

CHEGOU ART ALIVE.



SEGA

MEGA DRIVE

TEC TOY



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda. Revisão - Suzete Stimpel. Fotografia - Ennio Brauns, Fernando C. Villafranca, Ivan Carneiro, Plínio Borges, Rose Miranda. Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira. Ilustrações - Isamu Araki, Sérgio Carreiras. Consultores - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Iolô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz. Texto - Débora Peleias. Correspondente Internacional - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Martins
Gerente: Rosângela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Sciano, Ronaldo Luparelli
RJ-Contatos: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor de Escritórios Regionais: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO:

Diretor: Rogério Rahier

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral

Abril Press-Gerente: Judith Baroni

Depoimento de Documentação-Gerente: Suzana Camargo

Correspondentes: Ana Maria Batiana, José Emilio Ronderos (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Diretora Responsável: Lige de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 06389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abrilpress. Rio de Janeiro: r. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1466. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: junho/92. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel.: (011) 823-9222

Fotolito: Gráficor Reproduções Gráficas LTDA.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

START

FIQUE LIGADO

SUPER NES	
NINTENDO	
GAME BOY	
MEGA	
MASTER	
GAME GEAR	
PC	
MSX	
ARCADES	



KID CHAMELEON
Ele vive num mundo repleto de fases e segredos. Pode transformar-se em outros personagens. É Kid, novo herói do Mega Drive

39

ASTERIX

Conheça algumas manhas deste divertido jogo para o seu Master System

44

R 360

Gamemaniacos brasileiros já podem curtir os vãos deste incrível simulador

55



TRILLA'S SURFARI

Você vai aprontar macacadas neste jogo de surf e skate

24

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO

SUPER NES 20 LEMMINGS, CONTRA 3

NINTENDO 26 MEGA MAN 4,
TARTARUGAS NINJA 3

MEGA 39 KID CHAMELEON

MASTER 44 ASTERIX

ARCADES 56 TERMINATOR 2,
STREET FIGHTER 2

ESTRATÉGIA

SUPER NES 16 MYSTICAL NINJA,
ADDAMS FAMILY, THUNDER SPIRITS, PIT
FIGHTER, THE ROCKETEER

NINTENDO 24 TRILLA'S SURFARI,
HUDSON HAWK, ULTIMATE STUNTMAN

GAME BOY 30 NINJA GAIDEN
SHADOW, TURN AND BURN, KID ICARUS

MEGA 32 EARNEST EVANS, DESERT STRIKE,
ALYSIA DRAGON, STEEL EMPIRE

GAME GEAR 50 HOMEM-ARANHA

LANÇA
MENTOS

INTERNACIONAIS

LANÇA
MENTOS
NACIONAIS

DICAS

SUPER NES 19

NINTENDO 25

GAME BOY 31

MEGA 37

MASTER 44

MSX 54

MEGA 36 ARROW FLASH, GALAXY FORCE 2, INSECTOR X,
SAGAIA, SPACE INVADERS, THUNDER FORCE 3

MASTER 42 DICK TRACY, SAGAIA, DE VOLTA PARA
O FUTURO 2, DRAGON MAZE

PC 52 RED BAROON, LEISURE LARRY 5, RAILROAD
TYCOON, HOME ALONE

MSX 54 RUNE MASTER

ARCADES 55 R 360

CARTAS 6

Os leitores dão o seu recado

TOP TEN 7

Os prediletos do mês

SOS 8

Nossos pilotos tiram você do sufoco

SHOTS 12

Vem aí Sonic 2 e muito mais

JAPÃO 13

Saiba como é o Wonder Mega

GAME OVER ... 58

Novos recordes de leitores

CARTAS



MSX M eu micro MSX pega cartuchos de Master e Mega? Existe algum adaptador para essa finalidade?

FABIO YAMAMOTO
São Paulo, SP

Apesar de o processador do seu MSX ser o mesmo do Master System (Z80), não há adaptador disponível para usar os cartuchos deste videogame no seu micro. Em compensação, existem vários jogos de Mega Drive disponíveis para MSX na versão disquete. Exemplos: Columns, Out Run, Y's 3 e Valis 3. O que tem compatibilidade com o MSX são os joysticks de Mega e Master. Tanto um como outro funcionam perfeitamente com a maioria dos jogos do seu micro.

GHOULS AND GHOSTS O game Ghouls and Ghosts, do Super NES, teria uma versão em CD para o Mega CD?

ALEXANDRE I. FERREIRA
Cel. Fabriciano, MG

Ghouls and Ghosts, da Capcom, é um título recordista em versões, estando disponível em Mega, Master, Nintendo e Super NES. Por enquanto, porém, não existe esta versão em CD a que você se refere. Também não sabemos se a Capcom pretende lançar o jogo em CD. Mas, se soubermos, fique tranqüilo que avisaremos.

CLASSIFICADOS Fiquei desapontada ao saber que, para fazer um anúncio na revista AÇÃO GAMES, só são aceitas ligações e não mais cartas. Acontece que para eu ligar aqui de Campinas vai ficar muito caro.

LEONOR M. BATISTA
Campinas, SP

Infelizmente, muitas pessoas estão confundindo o que são anúncios pagos e anúncios gratuitos para classificados. O telefone que você deve ter visto numa propaganda da revista dizendo "Para Anunciar, Ligue..." destina-se às locadoras, lojas e demais empresas que desejam publicar anúncios para divulgar seus produtos na AÇÃO GAMES. Já para os leitores que querem participar dos classificados, os

anúncios devem ser enviados por carta, tendo sua publicação gratuita. Para estes casos, continua tudo como antes, tá?

MEGA CD Lendo a matéria que vocês fizeram sobre o Mega CD, aliás muito boa e completa, ficou uma dúvida: afinal, o Mega CD é igual, melhor ou pior que o Super NES?

OTÁVIO PADULA DE MIRANDA
Petrópolis, RJ

Teoricamente, o Mega CD é capaz de muito mais coisas que o Super NES, já que os jogos em Compact Disc podem ter uma memória centenas de vezes maior que os cartuchos. Nossa conclusão final ao testar o Mega CD é que seus primeiros quatro jogos ainda não utilizam plenamente os recursos do aparelho. Mas já ficamos sabendo que a próxima safra de games em CD Rom da Sega será bastante superior.

AMIGA Gostaria de saber se o computador Amiga tem jogos como Pit Fighter e Street Fighter e onde posso encontrá-los. Só está faltando falar sobre Amiga na revista.

ELTON LOPES GOMES
Rio de Janeiro, RJ

Estes jogos que você mencionou e muitos outros conhecidos dos videogames estão disponíveis para o Amiga, sim, Elton. A Poulisoft (fone 011 37-1814) tem uma vasta coleção de jogos para o seu micro e os vende por reembolso postal. Quanto ao seu desejo de ver uma seção de Amiga na revista, só estamos aguardando a popularização maior deste equipamento no Brasil para começar a falar dele, tá?

ARCADES Quantos bits tem a CPU de um arcade como o Street Fighter 2? Quanto custa uma máquina destas?

IVAN CARLOS CANELLO
Curitiba, PR

Por incrível que pareça, o arcade Street Fighter funciona com 16 bits — assim como a maioria dos arcades existentes. Os lançamentos mais recentes e chocantes, porém, já começam a trazer CPUs de 32 bits — como a do Dragon's Lair, por exem-

plo. O preço destas máquinas nos States varia de US\$ 12 mil a US\$ 16 mil.

SUPER NES Soube que, na Europa, os consoles funcionam a 50 Hz. O que significa isso em termos de compatibilidade? Se eu comprar um Super NES americano, vou ter outros problemas além da transcodificação?

EDUARDO COSTA BATISTA
Brasília, DF

O Super NES é compatível com o Super Famicom? Eles vêm com algum game? Quanto custam no Paraguai?

CRISTIANO RODRIGO
Belo Horizonte, MG

Terei algum problema se trouxer um Super Famicom do Japão?

RENATO FUGISSAWA
Jundiaí, SP

Esse papo de Hertz (Hz) está relacionado com a voltagem da corrente elétrica. Alguns países europeus, como França e Alemanha, trabalham com ciclagem de 50 Hz — que é incompatível com o padrão brasileiro, de 60 Hz. Se você ligar um videogame, videocassete ou câmera de vídeo comprados num destes países, a imagem deles aparecerá totalmente distorcida em sua televisão. E não tem como arrumar isso. Outro problema de compatibilidade é com o padrão de cores dos equipamentos europeus que usam sistemas esquisitos como Pal Secan ou Pal G. Seria preciso transcodificar o sinal de vídeo para Pal M para poder ver cores em sua TV. Resumindo: não compre videogames na Europa. Com o Super NES americano ou japonês, a única providência a ser tomada é a transcodificação do sistema de cores NTSC para Pal M (para aqueles que não têm uma TV ou videocassete que trabalhe com este sistema). Super Famicom e Super NES são compatíveis, bastando comprar um adaptador apropriado para usar os cartuchos de um no outro e vice-versa. Ambos os videogames vêm com o cartucho Super Mario World. Não sabemos informar o preço do Super NES no Paraguai, mas sabemos que nos Estados Unidos ele custa em média 200 dólares.

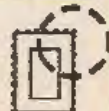
AÇÃO GAMES

Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,

3.º andar - São Paulo, SP

05479900



O QUE ESTÁ ROLANDO NO



DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Haja fôlego — e dinheiro — para comprar tudo o que sai no Japão. Agora, a novidade por aqui é o lançamento do Wonder Mega, casamento do Mega Drive com CD ROM em um único aparelho. Fabricado em conjunto pela Sega e Victor, o aparelho custa mais caro que o Mega Drive e o Mega CD separadamente. A vantagem do Wonder Mega, porém, é ter uma capacidade de processamento superior, gerando gráficos e sons de alta qualidade. Uma de suas funções é o karaokê, com recursos fantásticos como o "voice canceler" (capaz de cancelar a voz do cantor original e tocar apenas a música) ou o eco eletrônico, que deixa a voz do usuário muito mais poderosa.



A nova maravilha tecnológica custará no Japão o equivalente a 600 dólares. Um tanto caro para a garotada. Mas o público que a Sega e Victor querem atingir são jovens executivos, na faixa dos 20 a 30 anos. Um detalhe: há duas versões do Wonder Mega, uma da Sega e outra da Victor. Além de diferentes na cor, são também no preço — a mais cara é a da Victor, pois traz de brinde um disco com quatro jogos e quatro músicas de sucesso.

Outra notícia quantíssima daqui é a entrada da Matsushita (conhecida como National/Panasonic aí no Brasil) no ramo de CD ROM. A empresa está se associando à Electronic Arts para a produção de uma máquina tanto para jogos como para fins educativos. A possível união entre as duas empresas está deixando Sega, Nintendo e NEC com os cabelos em pé. Será que vem aí uma nova potência no mundo dos games? E, por falar em Nintendo, a empresa anuncia o lançamento do CD ROM para Super Famicom para o final de agosto no Japão. Estou de antenas ligadas.

TOP TEN

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games produzidos da semana que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de maio:

TOP TEN / MAIO 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Sonic	Mega
2	Pit-Fighter	Mega
3	Sonic	Master
4	Quackshot	Mega
5	Ninja Golden 3	Nintendo
6	Battletanks	Nintendo
7	Tartarugas Ninja 3	Nintendo
8	The Luke Dino Caper	Nintendo
9	Final Fight	Super Nes
10	Castlevania 4	Super Nes

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> SUPER NES |
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE | <input type="checkbox"/> COMPATÍVEIS |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR | NINTENDO (Phantom |
| <input type="checkbox"/> GAME BOY | System, Hi-Top Game, Dynavision |
| | 2 a 3. Bit System, Super Charger) |

NOME DO JOGO _____

Nome	
Endereço	
Bairro	CEP
Cidade	Est.
Data de Nascimento	DDD Telefone



SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Por que, no final de cada fase, às vezes acontecem explosões e às vezes não?

PAULO ESTEBAN NATENZON
Belo Horizonte, MG

A ocorrência de explosões ou jogos de artifício depende do score no final de cada estágio. Se a contagem terminar com o número 1 (101 pontos, por exemplo), você ganhará um rojão, que vale mil pontos. Se o final for três, ganhará três rojões e, se for seis, serão seis as explosões. Finais de score com outros números não fazem aparecer os rojões.

GHOST HOUSE (Master)

Eu gostaria de saber se há algum truque disponível do game Ghost House, do Master System.

LEONARDO SULLANI
Caxias de Sul — RS

Para ficar invencível por determinado tempo, pule nas flechas. Quando o Drácula estiver presente, pule nas lâmpadas para ele ficar paralisado por instantes.



SONIC (Master)

Onde estão as seis esmeraldas?
EMERSON BENCHIMOL
Manaus — AM

Siga o caminho das águas para encontrar a primeira esmeralda no nível 1-2. Ela está no segundo andar dos subterrâneos. A segunda esmeralda

está no nível 2-1. Na ponte, deixe apenas a primeira madeira cair. Vire-se para trás e dê um pulo na plataforma de baixo. No nível 3-1, depois de passar a ponte de espinhos, pegue a coroa no toco de madeira para descer até a plataforma mais baixa. Depois, pule no toco que está dentro d'água e tome alguns banhos de cachoeira antes de pegar a terceira esmeralda. A quarta esmeralda está no nível 4-2. Antes de chegar à superfície, pegue a invencibilidade. Logo acima, à esquerda, está a esmeralda, mas escondida entre espinhos. Para encontrar a quinta esmeralda no nível 5-2, pegue o caminho de cima. Entre no teletransportador e dê de cara com a esmeralda. A sexta e última esmeralda está atrás de uma corrente no nível 6-2. Para pegá-la, siga a trilha das plataformas com hélices que passa por baixo do zepelin.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

O truque publicado na edição n.º 1 da AÇÃO GAMES não deu certo. Fiz tudo certinho, mas não consegui selecionar fases.

MARCOS VILELA GONÇALVES
Brasília — DF

Esse truque pode não estar funcionando por duas razões: você pode não estar fazendo a dica corretamente ou seu cartucho é padrão americano. Essa dica só funciona em cartucho japonês.

STREETS OF RAGE (Mega)

Gostaria de saber algum macete para passar pelo 8.º estágio, pois não estou conseguindo.

ALEXANDRE JOSÉ SOBRINHO
Sorocaba, SP

Quanto mais você avança neste jogo, Alexandre, mais inimigos aparecem e mais teimosos eles ficam. Para vencê-los, você precisa usar formas de ataque mais eficazes, como jogar um adversário em cima do outro (matando dois coelhos com uma só cajadada), usando as armas que eles deixam cair ou aplicando golpes em dupla (se você estiver jogando com um amigo).

GHOSTBUSTERS/ZANAC 2 (MSX 1)

Gostaria de saber o número da conta dos Ghostbusters e para que serve a chave e a fechadura. E também preciso saber como conseguir vidas infinitas no Zanac 2.

JOE NUNES BIANCHI
Curitiba — PR

Para conseguir 999.900, use o número 31222646. A chave mestra e o guarda portal — fechadura — vão se encontrar. Você não deve fazer nada, pois esta será a sua grande chance de enfrentar o monstro de marshmallow. Para conseguir vidas infinitas no Zanac 2, tecle a sequência C, A, N, A e Z, na tela de apresentação.



KENSEIDEN/MOONWALKER/ AFTER BURNER/ZILLION 2/ ALTERED BEAST (Master)

Como matar os chefões do último castelo de Kenseiden? Tem Continue neste jogo? E para destruir os canhões de Mr. Big em Moonwalker? Como atravessar a 12.ª fase de After Burner? Qual o ponto-fraco do crocodilo de Altered Beast? Qual o macete para vencer o chefe da sexta fase de Zillion 2?

CARLOS E.O. ARAÚJO
São Luís, MA

Uma coisa que ajuda muito é o Continue do Kenseiden: aperte ↑, ↓, ↓ e botão 1 quando aparecer o Game Over. No Moonwalker, o sucesso nesta fase depende de pura habilidade manual, mas ajuda se você começar destruindo primeiro os canhões do meio. No After Burner, a partir da 12.ª fase, os mísseis são teleguiados e você precisa ser muito hábil. Use o Continue: aperte o botão de Pausa 100 vezes durante a tela de apresentação. No Zillion 2, use o Continue que você chega lá: aperte os botões

1, 2 e ↑ na tela do Game Over. Para o crocodilo do Altered Beast, você deve mirar a barriga. Se estiver com o Tigre, use o golpe especial ficando abaixo do inimigo. Se não estiver com o Tigre, resolva a parada com socos mesmo.

PHANTASY STAR (Master)

Eu gostaria que vocês me dissessem o local exato para eu usar o prisma no jogo Phantasy Star. Já tentei em vários locais da montanha e não consegui avistar o castelo nas nuvens.

ROBINSON MAFRA
Brusque — SC

Depois de matar o dr. Mad, recebi o 2.º pote laconiano e voltei para o depósito de Bortevo. Mas me esqueci de comprar alguns hambúrgueres e todos os meus Continues estão no depósito de Bortevo. Como faço agora para chegar de volta a Gothic?

BRUNO F. MOURÃO
Campo Belo, MG

Entre na torre de Baya Malay. Você vai precisar atravessar o labirinto da torre para chegar ao topo. É aí que você deve usar o prisma para avistar o castelo nas nuvens.

Para voltar a Gothic, o único jeito é usar a nave do dr. Luveno. Já que você está no depósito de Bortevo, procure a casa com porta azul. Entre nela e use o Polyntril diante da pilha de lixo e você achará o robô Rapsby. Com ele, o sinal está verde para usar a nave e voltar a Gothic.



THE SECRET OF SHINOBI (Master)

Como eu posso passar do último mestre do jogo The Secret of Shinobi? Também queria saber se vai sair Final

Fight para o Nintendo. E se há alguma possibilidade de sair Pit-Fighter e Tartarugas Ninja para o Master.

DANIEL GOMES DA SILVA
Rio de Janeiro — RJ

Para derrotar o último boss do The Secret of Shinobi, você precisa de mais habilidade do que manha. Pule os ninjas que ele manda, chegue o mais perto possível do boss e atire sem parar. Sobre os games para Master e Nintendo, tudo é possível. Mas até agora não há nenhuma previsão de lançamento para esses títulos. E provavelmente nem vão rolar para este ano.

SUPER MARIO 3

Em que mundo e lugar eu pego a flauta para mudar de fase?

EVANDRO O. SELERGES
Sorocaba, SP

São três flautas ao todo. A primeira está no mundo 1-3: faça Mario ficar agachado sobre o bloquinho branco por alguns segundos até ele cair do lado de trás do cenário. Ande para a direita e você encontrará a sala com o bauzinho onde está a flauta. A segunda está no mundo 1-4. No final da fase, no corredor onde você encontra duas tartarugas e uma porta no final, saia voando para cima em direção à direita (encostando-se na parede). Prossiga à direita e você achará a segunda flauta dentro do bauzinho. A terceira está no mundo 2, no mapa principal. Derrote a tartaruga Hammer deste mundo e você ganhará o martelo dela. Use-o para quebrar a

pedrinha bem no canto superior direito do mapa. Ao fazer isso, uma passagem se abrirá, deixando você ver uma parte oculta do mapa. Nela você encontra outra tartaruga: enfrente-a e, ao vencê-la, você ganhará a última flauta. Para maiores detalhes ou outras dicas sobre este jogo, dê uma espiada em nosso Especial Só Dicas, página 6.



BATTLETOADS (Nintendo)

Como pulo os buracos da cena 3?

FÁBIO TARDIM
Guarulhos — SP

Não consigo passar da fase do jet ski. Por favor, me ajudem. Será que não tem um macete para pular esta fase?

FERNANDO FABIANE
Dois Vizinhos, PR

Para pular os buracos da fase 3, fique no canto em que as bordas estiverem mais próximas. Pule com cuidado para não pôr o Direcional para ↑ ou para ↓.

Infelizmente, Fernando, nem com warp-zone dá pra escapar desta fase. O jeito é encarar. Para realizar saltos com perfeição, o que parece ser o seu maior problema, você NÃO pode mexer em nada do joystick durante o salto. Desde que você tenha pego as rampas direitinho e com a velocidade máxima, seu sapo fará uma aterrissagem perfeita do outro lado. Agora, quando pintarem umas rampas azuis, fique ligado: você precisa dar um pulinho para alcançá-las. De resto, repetimos, NÃO mexa com o joystick durante o salto.

PRECISA DE SOCORRO?

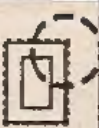
AÇÃO GAMES

Seção S.O.S GAMES

Av. Nações Unidas,

5777, 3.º andar - São Paulo, SP

05479900



MARINA



QUERO TE
VER NA
MTV

SHOTS



SEGA X NINTENDO

A batalha continua



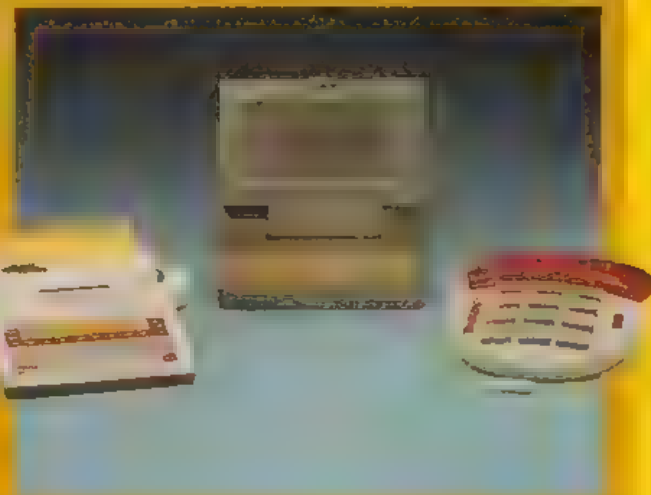
OS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS EM HARDWARE

A briga pela liderança do mercado de consoles de 16 bits mal começou e as eternas rivais afiam suas garras em outros projetos. A Nintendo já anunciou que o lançamento do CD ROM para o Super Famicom será no início do segundo semestre, no Japão. A Sega, que também não perde tempo, já lançou uma nova versão de Mega Drive com o CD ROM embutido — o Wonder Mega, disponível por enquanto apenas no Japão (veja maiores detalhes na coluna *O que Rola no Japão*). E a empresa não para por aí. Segundo um de seus diretores, Kunimasa Iagi, o projeto do videogame de 32 bits da Sega está quase pronto. Será que teremos novidades ainda este ano? Iagi, que visitou o Brasil no mês de abril, revelou que a fabricante japonesa tem idéias audaciosas, como o videogame de imagens holográficas e sistemas de realidade virtual. Para a Sega, desenvolver um console de 32 bits ou videogames com imagens holográficas não será tão complicado. Afinal, a empresa já realizou esses projetos — e com sucesso — na área dos arcades. A Nintendo que se cuide.

GRUPO SHARP INAUGURA EM JULHO

SUA FÁBRICA DE VIDEOGAMES

Começa a funcionar, já no mês que vem, a fábrica de brinquedos eletrônicos e videogames do Grupo Sharp — empresa que fabricará os produtos Nintendo no Brasil. A Digiplay, como foi batizada, terá uma capacidade de produção anual de 170 mil videogames portáteis, 120 mil consoles e 450 mil cartuchos — fora os brinquedos eletrônicos de alta tecnologia que pretende fabricar. Os três primeiros produtos desta linha serão lançados em breve. Um deles, o Lap Top Jr., é um computador com tela de cristal líquido e voz sintetizada. Concebido para crianças a partir dos 6 anos, o brinquedo tem 17 atividades/jogos como cálculos, formação de palavras ou criação de músicas. Já o PC Jr. é para crianças um pouco maiores, trazendo jogos culturais e gramaticais mais complexos. O terceiro brinquedo é o Digifone, um divertido telefone para crianças a partir de 3 anos brincarem com cores, números, formas e letras.



Os primeiros produtos da Digiplay

SUPER NES TERÁ ADAPTADOR PARA 8 BITS

Enfim, o que todos esperavam. O Super NES terá um adaptador para os cartuchos de Nintendo 8 bits. O acessório foi desenvolvido pela Innovation e seu lançamento nos States está marcado para julho. Até a data de fechamento desta edição, porém, a Nintendo ainda não havia manifestado se aprovaria ou não a novidade. Vamos esperar que a Grande N não resolva estragar a festa da moçada.

ESTÃO PINTANDO OS NOVOS GAMES DOS SIMPSONS

Bart e sua turma estão voltando com tudo aos videogames. Entre os meses de junho e julho sai o jogo Krusty's Funhouse nas versões para o Super NES, Mega Drive e Nintendo. O personagem principal é o palhaço Krusty, que, num jogo de quebra-cabeça e labirinto, tem de despachar um montão de ratos que infestam sua casa. Em breve o Nintendo 8 bits terá sua versão.

Bart Simpson vs. Space Mutants, o game já consagrado para os fãs da Nintendo, também está pintando

para o Game Gear já este mês nos Estados Unidos, numa versão muito parecida com a original. E fiquem ligados pois o Mega Drive também vai ter a sua

Pra encerrar, o Super NES ganha até o mês de setembro mais uma aventura com o elenco do desenho animado de Matt Groening: é Bart's Nightmare. Bart adormece enquanto faz a lição de casa e sonha que as páginas de seus livros estão escapando pela janela. Este jogo promete ser um arraso de ação e aventura, com gráficos chocantes.

TEM AÍ SONIC 2

O porco-espinho mais rápido do mundo não brinca mesmo em serviço. Foi anunciado para julho o lançamento da segunda aventura de Sonic, The Hedgehog. Mas

este é apenas um dos novos jogos que os consoles da Sega vão ganhar. Saca só quantos lançamentos tentadores estão previstos para este segundo semestre:

Mega Drive
American Gladiators
Devilish
Indiana Jones and the Last Crusade

Lemmings
Micro Machines
Smash TV
Superman
Terminator 2

Master System
Ninja Gaiden

Prince of Persia
Olympic Gold
New Zealand Story
Shadow of the Beast

Game Gear
Double Dragon
Out Run Europe
Robin Hood
Spider Man
Super Off-Road
Mac Kids
G. Foreman's Boxing

CARTUCHOS COM O NOME DO DONO

Se você tem uma locadora de games ou uma grande coleção de cartuchos, estas etiquetas poderão ser muito úteis. Nelas pode se imprimir o nome, endereço e demais dados sobre o proprietário do cartucho para sua identificação. As etiquetas são auto-adesivas e estão disponíveis em nove tamanhos diferentes. Pedidos por telefone podem ser feitos a Memphis. (011) 852-6910



Se você está realmente a fim de vestir a camisa da gamemania, fique ligado na nova coleção de malhas Sulfabril, "Game Busters". São camisetas com doze modelos de estampas de

jogos de sucesso da Sega, como o After Burner, Alex Kidd, Mystic Defender ou Streets of Rage. As camisetas podem ser encontradas em videolocadoras e lojas de brinquedos.

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME
ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME
ESTE CARTUCHO PERTENCE A
ARNALDO RIBEIRO,
O FERA DO VIDEOGAME

1º

CAMPEONATO BRASILEIRO DE GAMES



**VOCÊ PODE FATURAR
O MAIOR CAMPEONATO DO BRASIL
E AINDA GANHAR SUPER PRÊMIOS!**

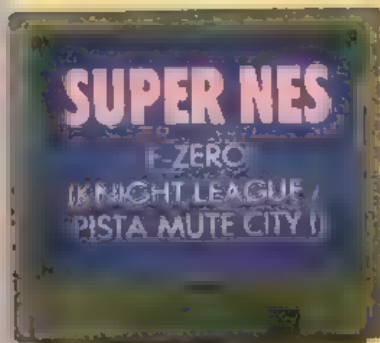
Mande uma foto da sua TV com seu maior score em uma das categorias estabelecidas. Mas fique ligado: só consideraremos válidos os scores que apareçam nitidamente na foto. Os doze melhores resultados, três em cada categoria, estarão classificados para a grande final no Playcenter, o maior parque de diversões da América Latina, em São Paulo. Em caso de empate de scores na fase pré-classificatória, ganha a foto que foi postada antes no Correio.

COMO FOTOGRAFAR SUA TV:

Não utilize flash.
Mantenha o lugar escuro.
Focalize toda a tela da TV.

ESTAS SÃO AS 4 CATEGORIAS:

Para concorrer, estes são os únicos jogos que estão valendo.



Jogue e fotografe
seu recorde na versão 2D

OS PRÊMIOS:

1º COLOCADO:

**UMA TV 29"
E UM SUPER
NINTENDO**

2º COLOCADO:

**UM
SUPER
NINTENDO**

3º COLOCADO:

**UM
SUPER
NINTENDO**

de participação

REGULAMENTO

1. O "Campeonato Brasileiro de Games" é aberto a todas as pessoas que queiram participar sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar uma fotografia acompanhada do cupom de inscrição (pode ser xerox, com o seu score final nos jogos já determinados para cada categoria).
3. São serão consideradas as fotos nítidas e com o score legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 5/7 para o "Campeonato Brasileiro Ação Games", a av. Nações Unidas, 5777 — CEP 05479 — São Paulo — SP.
5. Participarão das finais os três melhores competidores com os maiores scores em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão à São Paulo disputar a final do campeonato com todas as despesas de transporte e estadia pagas e com direito a 1 (um) acompanhante por competidor.
7. Os maiores scores por estado, em cada categoria, receberão diplomas de Campeões Estaduais e assinaturas semestrais da revista AÇÃO GAMES.
8. A final será disputada no Playcenter em São Paulo nas datas 25 e 26 de julho de 1992.
9. Os três primeiros classificados receberão como prêmios o seguinte:
1º Uma TV 29" e um super nintendo
2º Um super nintendo
3º Um super nintendo
10. Os classificados para a final serão avisados por telegrama e terão os seus nomes divulgados na revista Ação Games edição 16.
11. Promoção exclusivamente esportiva e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, aberta a qualquer pessoa que queira participar com exceção dos funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul, de acordo com a lei nº 5768, decreto nº 70951 art. 30.

A GRANDE FINAL

Na Grande Final, cada um dos doze participantes terá de jogar nos quatro sistemas — Super Nintendo, Mega Drive, Master System e Nintendo. O desempenho dos jogadores em cada sistema terá um peso específico. As notas de avaliação de desempenho serão somadas, apontando-se assim o primeiro, segundo e terceiro melhores resultados. Por questão de sigilo, os jogos e regulamento da Grande Final só serão divulgados às vésperas do acontecimento.

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____

Tel. _____ CEP _____ Idade _____

☐ SUPER NES ☐ NINTENDO ☐ MEGA DRIVE ☐ MASTER

Envie este cupom junto com sua foto.

APOIO:

PROJETO

"O MUNDO DOS GAMES"

playcenter

ADRIANA DE RUDO VOCI

**AGUARDE MAIS
NOVIDADES**

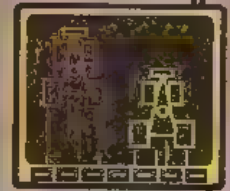
A caverna, no subsolo, também tem paredes falsas. Essa é uma de suas áreas

LANÇAMENTO

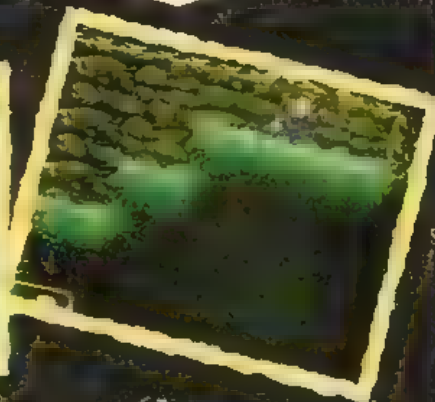
AÇÃO GAMES

17

SUPER NES



LANÇAMENTOS



É nessa local, dentro da casa, que você escolhe as fases. Cada perna corresponde a uma área do jogo.

Quando estiver de lado de fora, não deixe de subir no telhado. Você encontrará muita coisa.

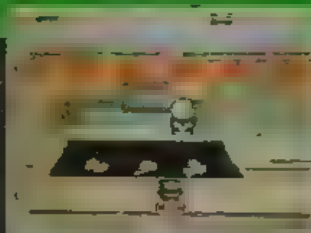
Os excêntricos integrantes da família Adams viviam felizes em seu casarão mal-assombrado, cheio de morcegos, teias de aranha e outras criaturas. Certo dia, deu a louca nessa bicharada e todos se rebelaram contra os Adams. Sobrou para o Gomez enfrentar a rebelião e resgatar seus parentes, percorrendo inúmeras fases nessa mansão. Mas fique ligado: como num RPG, você terá que descobrir a sequência de operações a fazer. À medida que caminha pela casa, o jogo lhe dá senhas de acesso às telas seguintes

AS ARMAS DE GOMEZ

No início, a única estratégia do personagem é cair sentido na cabeça dos inimigos. Mas ele pode encontrar armas e equipamentos em muitos lugares. Fuça



Apareceu um galinho na tela? Então pegue-o. Os galinhos aumentam o poder de sua arma.



Na primeira loja, seu dinheiro será suficiente para comprar bombas e chibolas (para andar mais rápido).



Na Warlock Zone 1, basta tocar no marco de pedra e ele abrirá a mensagem para uma nova aventura.



Não adianta bater na porta: ela é um fantasma que aparece e desaparece.

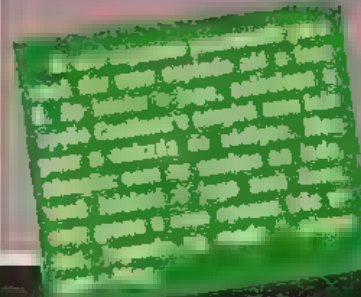


Após derrotar a primeira chefe, sua vítima, agradecida, irá lhe contar para onde ir no próximo passo.



Nessa casa de jogo, seu objetivo é acertar as pobres marmotas. Melhor desmontar, não é mesmo?

EXPERIMENTE ESSES CÓDIGOS



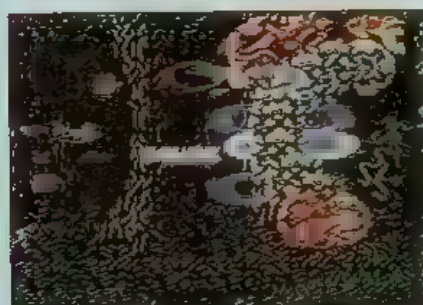
Zona 2 h8KTYX
Zona 3 + ZH676
Zona 4 zdhtΔ1
Zona 5 <9it4t
Zona 6 W:9LXL
Zona 7 PJ7VIV
Zona 8 Z+<HWH
Zona 9 8<h@/l@



LANÇAMENTO

Dimensão Video

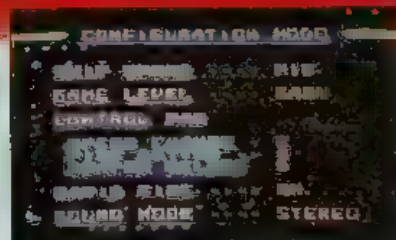
Este jogo é muito parecido — até no nome — com o clássico de combate espacial do Mega Drive, Thunder Force. Você dirige uma nave de alta mobilidade, que apanha armas diferentes e poderosas pelo caminho. Thunder Spirits é um jogo tipo pauleira feito sob medida para gamemaniacos que gostam de ação pura. Nada de ficar preocupado com compra de poderes, troca de armas etc. É só enterrar os dedos no joystick e mergulhar em telas lotadas de inimigos.



Esse monstro até parece um chefe de final de fase. Mas que nada: é só um dos inimigos normais que você terá de enfrentar



Barreiras de fogo e robôs gigantes são os inimigos logo no começo da segunda fase



Pressionando Start + Select aparece a tela de opções

Esses tiros em forma de guarda-chuva são apenas uma das opções em armas que você pode adquirir



Esse sim, é o chelão da primeira fase. Seu ponto fraco é a bolinha azul

PIT FIGHTER

Se você já conhece este jogo no Mega Drive, irá ficar decepcionado com a versão para o Super NES. Os gráficos de efeitos sonoros são mais pobres. A apresentação não tem aquela sequência legal de animação, que mostra os lutadores treinando, mas apenas o retratinho deles. A platéia também não participa das lutas, limitando-se a torcer. Os lutadores têm os mesmos movimentos da versão para o Mega, mas a quantidade de golpes é limitada — o que torna o jogo mais difícil. Nessa, os fãs do Super NES não levaram sorte. Quando você pegar Pit Fighter, não espere muito dele.



A apresentação do jogo fica só nos retratinhos. Uma pena

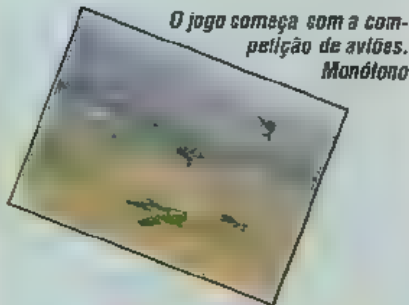


THE ROCKETEER

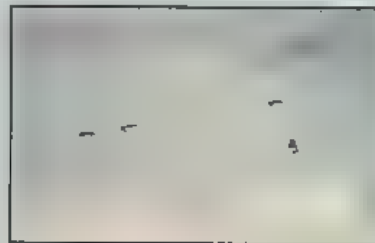
LANÇAMENTO

Dimensão Video

Se o filme *The Rocketeer* consegue agradar com uma boa história de ação e suspense, o mesmo já não se pode dizer do game. A empresa Novalogic, que produziu este jogo, não soube reproduzir o pique rápido do filme e acabou fazendo um game pouco criativo, com fases até mesmo monótonas. A música de fundo também não ajuda chega a ser chata. Ponto positivo apenas para os gráficos, que têm o efeito de imagens digitalizadas. Para resumir, o jogo é fraquinho.



O jogo começa com a competição de aviões. Monótono



O game tem cenas de batalha aérea com o Rocketeer atirando contra os nazistas. Nem com isso o jogo esquenta



Depois, Cliff Secord tenta escapar dos nazistas dentro do hangar. Não deixe de pegar a barrinha amarela Fuel, para recarregar o combustível do foguete



Você só poderá usar o golpe especial enquanto as letras SP estiverem acompanhadas do símbolo redondinho



Nessa versão, a galera não participa das lutas como acontece no jogo para o Mega

LANÇAMENTO

ProGames

COMANDOS E GOLPES

SOCO E DEMAIS GOLPES COM A MÃO/BRAÇO — aperte o A

CHUTE E DEMAIS GOLPES COM O PÉ/JOELHO — aperte o B

GOLPE DEFENSIVO — aperte X ou Y junto com o Direcional

GOLPE ESPECIAL — Aperte R ou L

SUPER SMASH TV

Ganhe mais vidas e Continues — Vá para a tela de seleção do número de jogadores e nível de habilidade. Mantendo pressionado o botão L, aperte em seguida o R. Segurando os dois comandos, pressione em seguida o ↑. Se fizer tudo corretamente, você vai ouvir uma voz dizendo "Bingo" e uma nova tela para seleção do número de vidas e Continues surgirá, deixando você muito à vontade para detonar neste jogo

JOE & MAC

Salas de bônus — Nos níveis 8 e 9, você encontrará ovos vermelhos. Elimine todos os dinossauros pequenos destas fases e então quebre os ovos. Um pássaro o levará a níveis ocultos, em que você poderá apanhar. Power-Ups para sua arma e outros itens importantes.

GRADIUS 3

Antidica — Como Gradius 3 é um jogo de Konami, você pode sentir-se tentado a usar o famoso código ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B, A e Start, durante a tela de apresentação, esperando por algum efeito milagroso. Mas saiba que se tentar aplicar este golpe aqui, você vai se dar mal — sua nave explodirá.

SUPER MARIO WORLD

Soda Lake — Usando a capa, voe pela fase Chees Bridge inteira. Ainda voando não cruze a barreira no final desta fase — passe por baixo dela como mostra a foto. Prosseguindo adiante, você encontrará uma segunda barreira. Cruze-a e você abrirá a fase Soda Lake, fazendo surgir uma trepadeira no mapa do mundo Twin Bridge.

Atravesse a fase Soda Lake, que é uma fase aquática. Chegando ao final dela, você abrirá a Star Road 3.

SUPER NES



LANÇAMENTOS & DICAS



Os Lemmings são animais de um comportamento estranho: aonde um vai, todos os outros vão atrás. Eles parecem uns robosinhos, marchando em fila pelo primeiro caminho que encontram. Assim, nesse jogo, sua missão é bancar a babá desses bichinhos, ensinando-os a fazer caminhos seguros — afinal, eles não sabem desviar de abismos nem transpor obstáculos e, muito menos, achar a própria casa.



O QUE ELES SABEM FAZER

Você deve usar os próprios lemmings para conduzir a tropa pelo caminho correto. Eis aqui todas as coisas que eles são capazes de fazer:



CAVAR PARA BAIXO

Com este movimento, abre-se um buraco no chão por onde os lemmings podem passar. Cuidado para não fazê-los cair de uma altura muito grande, senão os bichinhos não resistem à queda.



CONSTRUIR ESCADAS

Os lemmings podem construir escadas para transpor obstáculos e chegar ao destino.

CAIR DE PÁRA-QUEDAS

Para que os lemmings possam cair de grandes alturas sem se machucar, dê-lhes esse guarda-chuva. Mas atenção: você deve dar um guarda-chuva para cada lemming.



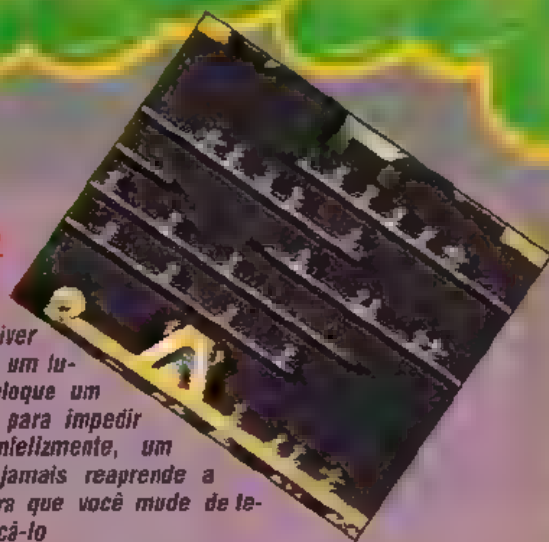
SUPER NES



ESTRATÉGIA

PARAR A FILA

Se a tropa estiver caminhando para um lugar perigoso, coloque um lemming parado para impedir a passagem. Infelizmente, um lemming parado jamais reaprende a andar. Assim, para que você mude de tela, terá de sacrificá-lo.



ESCALAR PAREDES

Esta é outra habilidade que você precisa determinar para todos os lemmings que precisam escalar algum obstáculo. Uma vez que eles "aprendam" esse movimento, você não precisa repetir o comando para os demais obstáculos.



CAVAR COM PICARETA

Use este recurso quando o chão for muito duro e não puder ser cavado de outra forma.



EXPLODIR A SI MESMO

Em certos casos, um lemming precisa sacrificar-se pelos outros. A explosão tem efeitos devastadores, abrindo passagens ou buracos.



ABRIR PAREDES



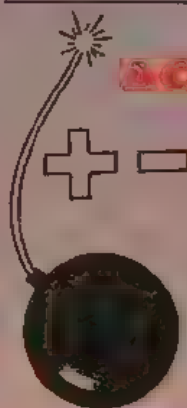
Ensine a um lemming esta habilidade e ele abrirá um túnel através de paredes e outros obstáculos verticais.

Estratégia

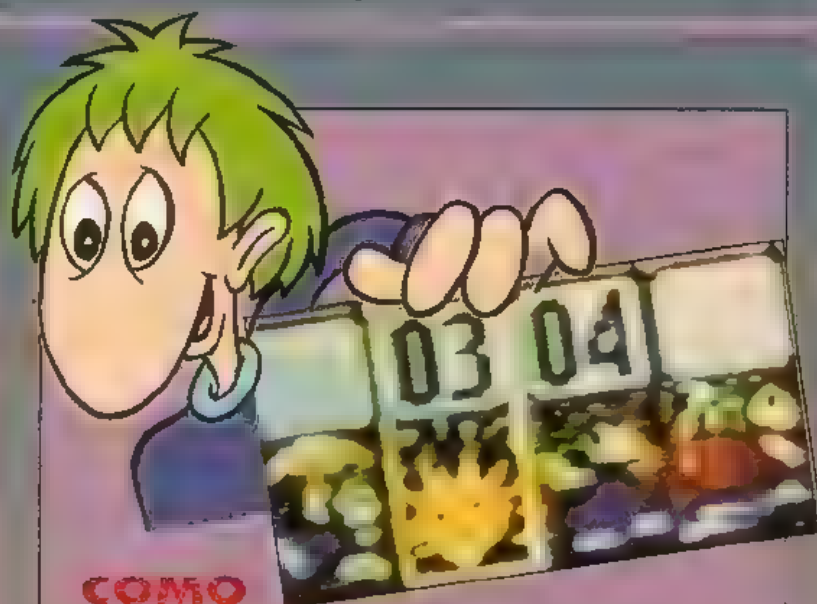
PILOTO: Ioriô - Continuação

OBJETIVO DA FASE

Cada fase do jogo tem um objetivo determinado. Nele você vê quantos lemmings serão soltos e quantos devem ser salvos, com que velocidade eles cairão na tela, quanto tempo você tem para salvá-los e qual o nome da fase.

**ACRÉSCIMO O JOGO**

Quanto mais rápido você salvar a porcentagem de lemmings fixada pelo objetivo, mais pontos irá ganhar. Mude a velocidade do jogo mexendo nos sinais + e -. E, quando tiver salvo a quantidade suficiente de lemmings, use o item bomba para fazer os que sobraram explodir, encerrando a fase mais rapidamente.

**COMO SELECIONAR AS HABILIDADES**

A fileira de itens no canto inferior esquerdo da tela corresponde às habilidades que você tem à sua disposição. Para selecioná-las, pressione X ou Y. Em seguida, mova o cursor sobre o lemming escolhido e aperte A para que ele assuma a função. O número acima de cada figura representa a quantidade de vezes que você pode usar aquela habilidade. Se não houver número, a função não está disponível.

PASSWORD

A cada missão completa você recebe uma password, que pode ser usada posteriormente para começar o jogo já naquela fase. Experimente essas pra ver no que vão dar:

ICHUPON	TUMENEI	MUKASSI
NAHCNAD	FUKUTAD	ONAKASO

VISÃO GERAL DA FASE

No canto inferior direito da tela você tem o mapa da fase. O retângulo mostra a parte em que você está jogando no momento. Os pontinhos brancos são os lemmings.





CONTINUAÇÃO

Como prometemos na edição número 13, aí vão algumas manhas para a sexta e última fase do jogo

SUPER NES



ESTRATÉGIA

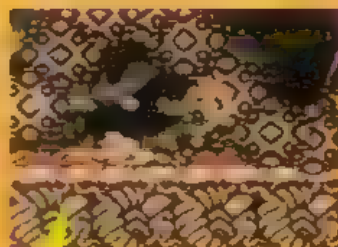
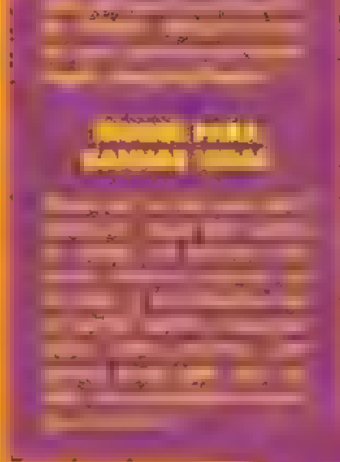
O primeiro obstáculo mais sério é esse ninho de aranhas. Destrua primeiro os casulos, deixando o coração para o final



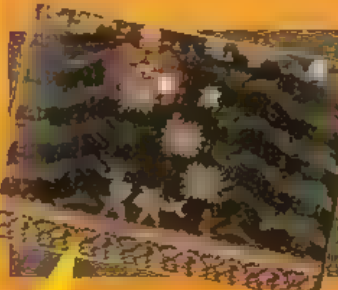
Essa amável criatura corre feito um si-rri. Quando ela tentar prensá-lo na parede, você pode saltar sobre sua garra e ficará protegido. Para escapar dos tiros, o melhor é pendurar-se no teto. Atire no rosto quando ele aparecer



Essa ave mecânica ataca com cabeçadas e com chicotadas de sua cauda. Concentre o fogo na cabeça dela



Na segunda fase o chefe transforma-se num cérebro com várias formas de ataque. No da talurana, jogue bombas e conforme-se em perder algumas vidas, pois é impossível sair deeso



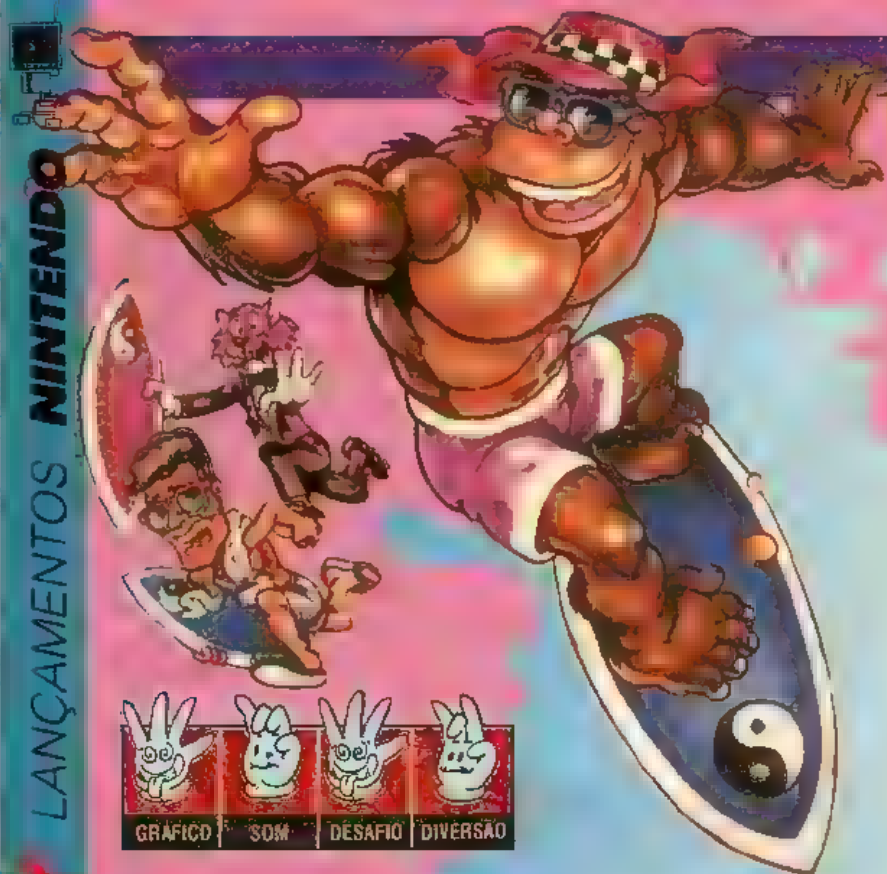
No ataque dos espinhos também é muito difícil fugir. Em compensação, você pode apanhar muitas bombas e armas que aparecem na tela. A prioridade é apanhar as bombas e usá-las no ato. Isto enfraquecerá o cérebro



No ataque dos braços, fique no espaço entre eles e dance conforme a música. Atire direto no cérebro



O cérebro ainda transforma-se em aranha e sai correndo atrás de você, tentando derrubá-lo com suas garras. Mande bala nele e resista, pois é seu último desafio

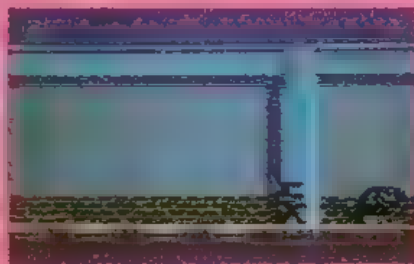


Trilla, o gorila surfista, pegava umas ondas no Havaí enquanto sua gata, Barbi, tomava sol na areia. Sem mais nem menos, um feiticeiro africano invade a praia e, pra variar, rapta Barbi. Para resgatar sua amada, Trilla cabeça de gorila vai para a África, desbravando pistas em plena selva com seu skate e surfando em rios. Será preciso driblar elefantes, rinocerontes, peixes, pássaros e outros bichos selvagens para chegar ao destino, exigindo um bocado de habilidade. Os percursos não são em linha reta, mas cheios de curvas e caminhos alternativos. A trilha sonora não é das melhores, mas em compensação os cenários são caprichados, com efeito tridimensional. É o seguinte, brother: se você curte ondas ou hard-plants, vai curtir. Pode experimentar sossegado. Este jogo tem o patrocínio da marca Town & Country Surf Designs, do Havaí.

Baseado no filme de mesmo nome, estrelado por Bruce Willis, *Hudson Hawk* conta a história de Eddie Hawkins, um ladrão profissional. Depois de amargar alguns anos de cana, Hawk ganha a liberdade disposto a abandonar o crime. Mas, para salvar a pele de um amigo, o gatuno cede à chantagem de um casal muito rico e volta a roubar obras de arte, penetrando em locais de alta segurança — com canhões laser, células fotoelétricas, cães, guardas e até fotógrafos que querem pegá-lo no flâgra. Mas, de uma hora para outra, Hawk pode virar a mesa contra seus chantagistas e provar que é um cara regenerado. Você vai experimentar uma sensação inédita nos videogames: a de jogar no time dos bandidos.



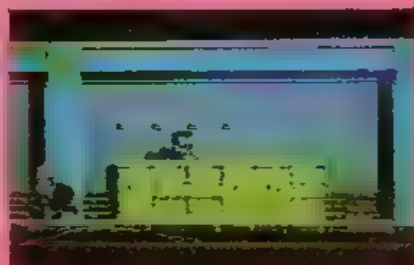
HUDSON HAWK



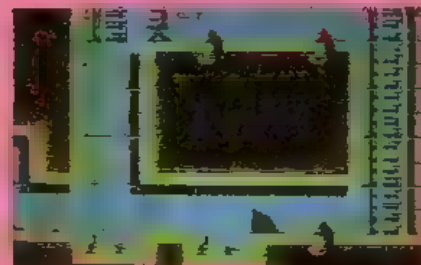
Hawk é um bandido light, adepto de não-violência. Ele usa bolinhas de tênis como arma



Caixotes, rampas e outros elementos do cenário podem ser usados como apoio. Os sofás, por exemplo, funcionam como trampolim



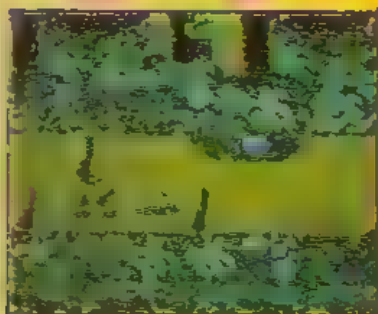
Não passe na frente das células fotoelétricas, pois elas disparam o alarme e fazem os canhões laser funcionarem mais rápido



Na fase dos dutos de ar, mexa em todos os interruptores que encontrar. Eles desligam ventiladores e outras coisas perigosas, abrindo caminho

LANÇAMENTOS

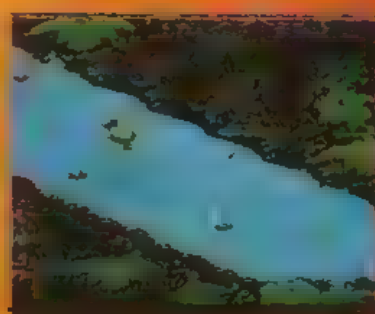
ProGames



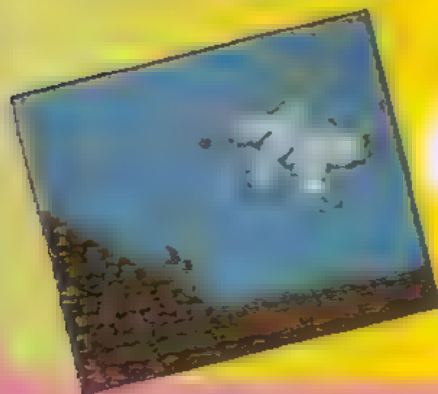
Na pista de skate, qualquer esbarrão nos obstáculos acaba em tombo. Use a tartaruga como trampolim para saltos radicais



Ao passar sobre a marca Town & Country, você poderá tentar faturar umas vidas no jogo "ache a pedrinha embaixo da casca do coco"



O surfo no rio é lotado de obstáculos. Da ali pra sentir saudades da fase do jet ski de Battleteads...



Trilla adquire objetos para aliar contra os chefes. Ao enfrentar o rinoceronte voador, mire na cara dele

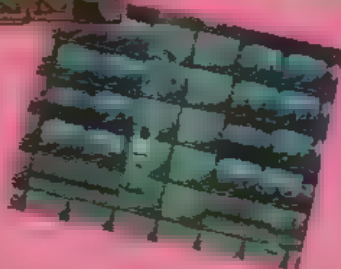
Na pista de skate, apanhe as bolinhas brancas: elas dão invencibilidade temporária e Trilla pode até barbarizar, plantando bananeira

ULTIMATE STUNTMAN

Stuntman, em inglês, significa dublê. É aquele sujeito que substitui o personagem dos filmes nas cenas perigosas, topando qualquer parada. Assim, neste jogo, você vai encarar vários desafios, como dirigir um carro esporte em alta velocidade, sair nas ruas detonando vilões, escalar prédios, voar de asa-delta ou pilotar uma lancha turbinada. *Ultimate Stuntman* é um game supermovimentado, em que o objetivo é resgatar Jenny Aykroid, cientista raptada pelo vilão Dr. Evil. Para chegar à vítima, será preciso enfrentar estágios com um grau de dificuldade acima da média. Um bom teste para sua rapidez de reflexos e habilidade com o joystick.



Na fase da rua, o objetivo é apanhar as sete chaves espalhadas pela tela. Pressionando o Direcional nas diagonais mais B, você atira para cima



Ao escalar o prédio, desvie dos tiros e obstáculos. Se quiser destruí-los, movimente a mira segurando o botão B e use o Direcional, simultaneamente



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Dicas

TREASURE MASTER

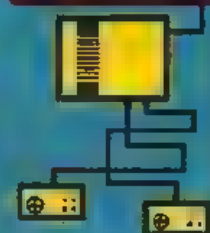
Entrada secreta: Logo na entrada da fase 4, procure por uma passagem secreta atrás de um dos cogumelos. Esta passagem o levará a uma sala onde você encontrará o que precisa para chegar à maçã mágica

Economize munição: Não pense que será preciso esbanjar sua preciosa munição no estágio 4. Saiba que todos os inimigos desta etapa podem ser enfrentados com as botas

CHATTERHAND

Pratique os chefes: Com este código radical, que deve ser dado durante a tela de apresentação, você poderá escolher qualquer um dos chefes de final de estágio. É uma boa oportunidade para praticar. O código é: A (quatro vezes), B (quatro vezes) e AB (quatro vezes)

NINTENDO



LANÇAMENTOS & DICAS

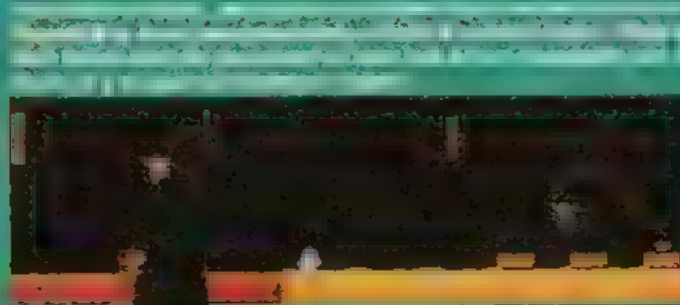


ORDEN PARA
ENFRENTAR OS
INIMIGOS

Você sabe onde encontrar as duas armas secretas deste jogo? Pois veja aqui como encontrá-las e quando usá-las. Saiba também como enfrentar os inimigos e outros macetes campeões para esmerilhar em Mega Man 4.



MEGA MAN 4



ARMAS SECRETAS



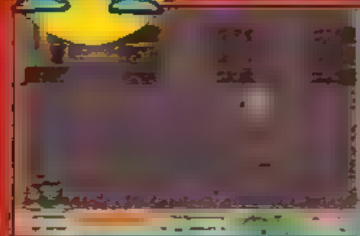
KING MAN



Quando você, King Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



DYE MAN



Quando você, Dye Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



PARASH MAN



Quando você, Parash Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



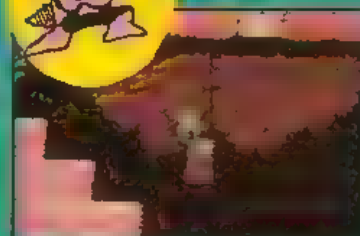
ESTRATÉGIA



Fique sempre de lado oposto ao King Man, pulando-o quando ele se aproximar. A arma normal é a melhor.



DRILL MAN



Quando você, Drill Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



ROAD MAN

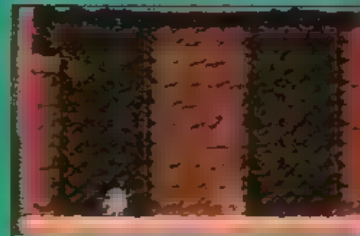


Quando você, Road Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.

DUST MAN



Quando você, Dust Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



Quando você, Dust Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.



KNIGHT MAN



Quando você, Knight Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.

SKULL MAN



Quando você, Skull Man, estiver dentro do nível, você poderá ativar o modo de jogo. Isso é feito através do controle de jogo.

ANIGO

• O ANIGO É UM JOGO DE AÇÃO EM TEMPO REAL PARA PC, PS2 E XBOX. O JOGO É UM DOS MAIS VENDIDOS DO MUNDO.

• EM VÁRIOS MOMENTOS DO JOGO, O ANIGO É UM DOS MAIS VENDIDOS DO MUNDO. O JOGO É UM DOS MAIS VENDIDOS DO MUNDO.



CASTELO DO DR. COSSACKS

Pegue todos os itens reenergizantes que conseguir e recarregue o poder de suas armas



Ao enfrentar essa engenhoca, use o Ring e mire o pontinho vermelho



Essa máquina se torna vulnerável quando suas três partes se juntam. Use o Dual no ponto vermelho



Comece essa luta com o Dive Bomb e termine-a com o Dual



Contra o Dr. Cossacks, basta usar a arma normal

Oh, não!
Cossacks era apenas um capanga do Dr. Wily!

CASTELO DO DR. WILY



Nesta fase, você terá de enfrentar novamente todos os chefes da primeira fase. Use exatamente as mesmas táticas



Qualquer arma funciona nesse capangote ambulante



Usando o Ring, alinhe a lâmpadinha verde desse móvel



No primeiro encontro com Dr. Wily, destrua a escudo frontal da nave com a arma normal em poder máximo. Depois, fique embaixo da nave atirando com o Wire na lâmpada azul. Terminado o efeito do Wire, o Jolt é ficar na frente da nave, atirando com o Wire e fazendo intervalos entre as bolas

O segundo ataque do chefe é nesta luta escura, onde ele só se torna visível em frações de segundo. Desvie das tiros em círculo e, assim que o Dr. Wily aparecer, atire na direção em que a viu. Indicações de uso da arma do Pharaoh Man. Et c'est fini!





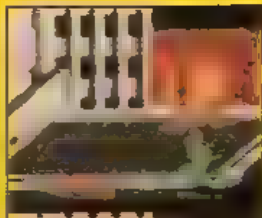
Na edição número 12, mostramos o jogo até o primeiro encontro com o Destruidor. Agora veja o que rola nas fases finais.

DE CARA COM O DESTRUIDOR

A manha é ficar no meio da tela e usar o golpe especial enquanto ele salta de um lado para outro

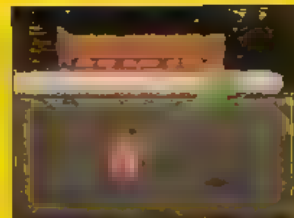


NO ELEVADOR



Fique ligado nos objetos que caem do céu — eles fazem sombra antes de atingir a plataforma. A melhor tática para se livrar dos ninjas é jogá-los para trás

NO PRÉDIO



Contra os robôs azuis, use o golpe normal. Já contra os caras armados de bazuca, o melhor é usar a voadora. Os outros inimigos são manjados



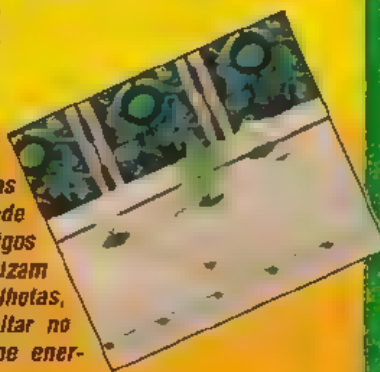
O chefe desta fase é o Yoka. Mande golpe especial nele

NAVE DO DESTRUIDOR



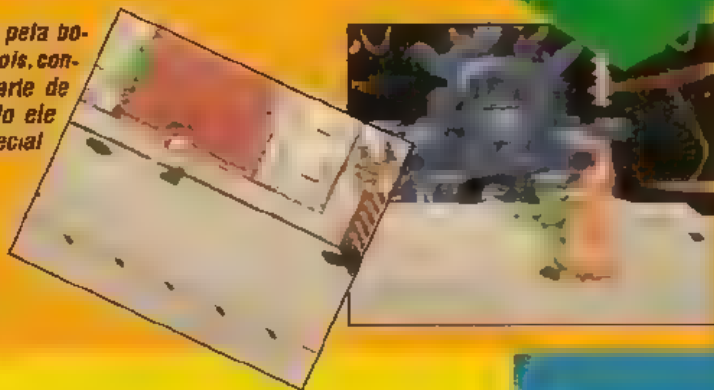
Use e abuse das voadoras. So não use o golpe especial para não gastar energia, pois aqui é inevitável perder algumas barrigas do seu medidor de vidas

Fique afastado das bolas verdes da parede — delas saem inimigos mecânicos. Ninjas cruzam a tela em cambalhotas, obrigando você a saltar no momento certo. Poupe energias

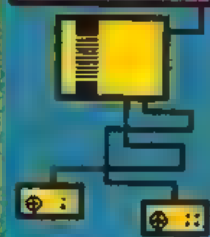


Krang solta granadas e laser pela boca. Quando ele se divide em dois, concentre-se mais em atacar a parte de cima com voadoras. Já quando ele estiver inteiro, use golpe especial

O chefe e aquele robô bocudo dos esgotos. Se você conseguiu poupar energia, está na hora de usar o golpe especial para despachá-lo rapidamente



NINTENDO



ESTRATEGIA

Este é o jogo mais difícil da série. O chefe desta fase é o Yoka. Mande golpe especial nele

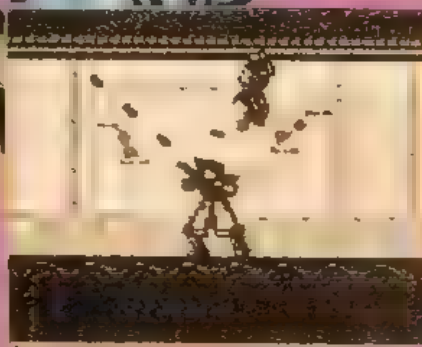


Lançamentos Internacionais

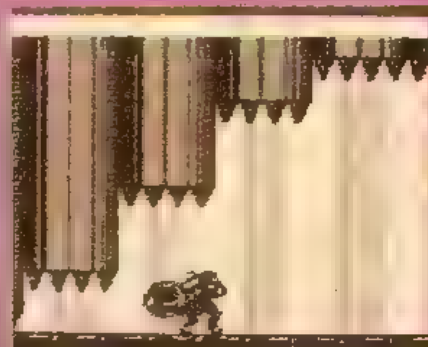
NINJA GAIDEN SHADOW



Só mesmo usando o gancho para agarrar esta vida extra no estágio 2



Experimente pendurar-se no teto para encarar o terceiro chefe. Nos intervalos entre os tiros, despenque sobre a cabeça dele



Use a magia ninja para breicar as plataformas e pegar a vida extra. Senão, elas caem e você dança

KID ICARUS: OF MYTHS AND MONSTERS

Com personagens grandes, gráficos bem detalhados e até uma bateria interna para gravar as fases que você já completou, Kid Icarus é um jogo surpreendente. Dirigindo o herói Pit, seu objetivo é proteger Angel Land do vilão Orcus e seu exército de serpentes, sombras, mágicos e outros bichos. O game é do tipo ação/aventura, com estágios agitados em que você pode

movimentar-se em todas as direções. No trajeto, você pode apanhar itens como martelos, poções reenergizantes e até um cartão de crédito. Vale a pena conhecer.



Deixe uma serpente sobrevivente em cada tela. Com isso, você evitará que outras apareçam

TURN AND BURN

Muito parecido com o Top Gun da Nintendo 8 bits, este jogo simula o combate aéreo a bordo de um Caça F-14 Tomcat. Decolando de um porta-aviões, você precisa localizar seus alvos através do radar. Além da metralhadora 50 mm no bico do avião, estão disponíveis mísseis Sidewinder (que seguem o calor) e Phoenix (teleguiados). A quantidade de munição é limitada, portanto, fique esperto. Para tornar as missões ainda mais desafiadoras, o combustível também é limitado — acabou, tchau, tchau. *Turn and Burn* é um daqueles jogos que precisam de horas de prática e muitas vidas pra você se acostumar.



Acostume-se a olhar para o radar. Além de localizar os alvos, ele também o ajuda a pousar no porta-aviões



Depois de lançados, os mísseis Sidewinder acompanham sua movimentação. Tire proveito disso para acertar em cheio nos alvos



Dicas

BURGER TIME DELUXE

Seleção de fases: Use as seguintes combinações para ir ao estágio desejado, sem indigestão:

Nível 2-1: dois ovos, hot dog, burger guy

Nível 3-1: hot dog, dois burger guys, pickles

Nível 4-1: pickles, dois ovos, pickles

Nível 5-1: dois tomates, pickles, burger guy

Nível 6-1: pickles, dois tomates, hot dog

R-TYPE

Tela de opções: Sabe como fazer para a tela de opções do jogo aparecer? Basta pressionar os comandos **↓** e **Select** durante a tela de apre-

sentação. Ai você poderá escolher o nível de dificuldade e algumas músicas. Para sair desta tela, basta apertar o **Select** novamente.

PLAY ACTION FOOTBALL

Passwords campeãs: Ai vão umas senhas pra você escolher as fases do jogo:

Los Angeles: 8HNBGFC98

San Francisco: 8BK8MCG87

Miami: FVCDVNJDC

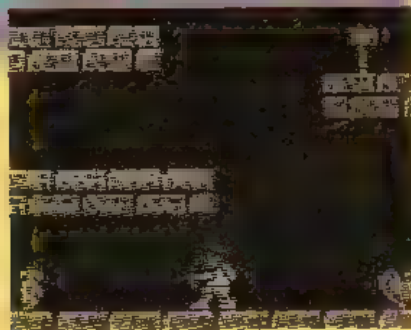
Chicago: DDNCFPJ89

Denver: DHNRLG898

Washington: CKPBM6776

Nova Iorque: 85FD34932

Houston: GBLK89F87



Kid Icarus é um jogo sensível aos comandos, exigindo respostas rápidas

GAME BOY



LANÇAMENTOS & DICAS



Nos anos 30, o famoso arqueólogo Ernest Evans tinha um grande desafio: encontrar tres antigos ídolos que juntos podem destruir a vida sobre a Terra. Os ídolos foram separados por Hastur, deus dos ventos, antes que o poder das relíquias fosse destruído.

Depois de 50 anos, o neto do arqueólogo segue os mesmos passos do avô. O jovem Ernest Evans, de 23 anos, deve continuar a missão do avô: salvar o mundo.

Para controlar o poder de Mavur, Evans deve atrair e derrotar vários países do mundo e destruir os aliados do líder Brady Tresidder. Antes que seja tarde demais.



AGORA NO MEGA
DRIVE

ERNEST EVANS

OS PERSONAGENS

ERNEST EVANS

Neto de um famoso arqueólogo e caçador de tesouros dos anos 30 e filho de Annet. Com seu chicote — no melhor estilo Indiana Jones — o jovem explorador sai da casa de seu avô para salvar o mundo de uma maldição.

ANNET

Quando jovem, foi uma feiticeira no Peru. Agora, aos 70 anos, Annet sai à procura de seu filho, Ernest Evans. Na versão do Mega-CD, Annet é uma galinha de olhos grandes e lindos cabelos verdes.

BRADY TRESIDDER

O sucessor de Vincente DeMarco no controle da máfia. Tresidder descobriu o segredo de Mavur e tem um dos ídolos em suas mãos. Evans deve encontrá-lo na Bélgica.



EARNEST EVANS TEM DOZE ESTÁGIOS. CONHEÇA ALGUNS DELES:

AÇÃO GAMES

33



MEXICO Caverna de Coatlarique

É assim que começa a aventura do jovem arqueólogo. No interior da caverna de Coatlarique, Earnest Evans encontra os primeiros fantasmas mágicos, como esquelitos armados de foices.

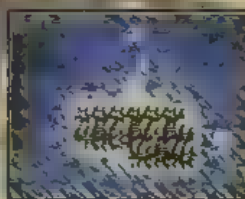


Vale do Ukayap

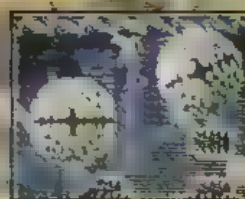
Earnest deve violar os domínios deste vale sagrado para localizar o templo de Marvur. Seus guardiões indígenas são imortais.



Para destruir o esqueleto, fique em um lugar mais baixo para não ser pego pela foice giratória.



Não tome a poção azul se não você dorme no meio do combate.



Depois de encontrar o primeiro idolo e matar o boss, saia rápido da caverna, porque tudo desmorona.



Pegue um chicote poderoso nesta passagem secreta, camuflada nos subterrâneos do vale.

Para derrotar o segundo boss, pule sobre ele e fique no canto direito, chicoteando sem parar.



O arqueólogo foi o primeiro herói do Mega-CD e agora sai em cartucho para o Mega Drive. Com esta versão, dá para comprovar como os primeiros lançamentos do Mega-CD foram fraquinhos. Quem jogou Earnest Evans no CD, não vai notar muita diferença no Mega Drive.

É claro que você perde nos sons. Earnest Evans não tem músicas incríveis. Mas no Mega Drive não dá para ouvir aquele som de CD.

O que faz falta mesmo são as animações, que são um grande achado na versão do Mega-CD que intercalam as fases. Dá gosto terminar a fase e ver os desenhinhos de Earnest Evans ao lado das curvas de sua bela namorada Annet (que agora, na nova versão, é sua mãe com 70 anos). No Mega Drive, nada de desenhos, nada de garotas.

Fora isto, os gráficos continuam os mesmos. Até o molejo de marionete do herói não mudou nada. Com seu chicote, o herdeiro de Indiana Jones chega às lojas por um preço mais acessível.



EUROPA Trem de Europa

Para encontrar a gangue de Tresidder, Earnest atravessa o oceano Atlântico em direção à Europa. E encontra os primeiros bandidos no trem.



Antes da fase começar, deixe o Direcional apertado para a esquerda. Você já cai direto no teto do trem. Economiza tempo e energia.



MONGÓLIA Deserto de Gobi

Os insetos dominam as areias do deserto. Mas os vegetais também desenvolveram métodos especiais de sobrevivência.



Colorado, onde criaturas de água esperam transformar Earnest em um bom prato.

Cuidado com o árvore. E não desperdice o poder da chave. Ela será muito útil contra o boss.



Suba nas partes mais altas para eliminar os insetos.



Quando a flor abrir as pétalas, fuja. Ela solta um veneno poderoso.



Pule sobre o braço do caranguejo para acertá-lo sem podar. Se não der, fique entre as pernas.

MEGA



LANÇAMENTOS

É "o" jogo de combate. Com 8 Mega, *Desert Strike* traz gráficos, sons e desafios autênticos de uma guerra de verdade.

No Oriente Médio, o ditador Killbaba está usando seu poderio militar para organizar ações terroristas. O que ele mais gosta de fazer é cozinhar prisioneiros em tanques de ácido.

Você é o escolhido para acabar com a farra do ditador. Sobre as areias escaldantes do deserto, você deve completar cinco campanhas gigantescas. Quer mais?

Os gráficos são impressionantes. Os detalhes do terreno e o realismo das armas beiram a perfeição. Para captar a qualidade dos sons, deixe o volume no talo. Parece que foram gravados ao vivo.

Os controles são simples e a resposta é exata. Manobras animais nem precisam de muito treino.

Enfim, um jogão de guerra com tiro rápido e uma multidão de inimigos para combater no meio do deserto.

D

E

S

T



RIKE

- | | |
|----------|--------------------------------|
| Missão 1 | Destruir os radares |
| Missão 2 | Bombardear os campos de pouso |
| Missão 3 | Bombardear as usinas de força |
| Missão 4 | Destruir os centros de comando |

COMBUSTÍVEL

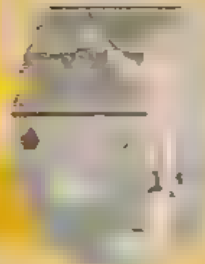
Economizar combustível é uma questão de sobrevivência. Trace um plano de ação para não ficar dando voltas à toa. LEM-BRE-SE: indo pela água, você não gasta combustível. Nas campanhas 2, 3 e 4, há tambores de combustível escondidos em prédios, debaixo de dunas, pedras e estruturas. Decore suas posições para usá-los mais tarde.



GRÁFICO SON DESAFIO DIVERSÃO

DICA DO GENERAL

"Se você quiser sobreviver, sugiro que complete a campanha nesta ordem"



CAMPANHA 1 SUPERIORIDADE AÉREA (manhã)

CAMPANHA 2 DESTRUIDOR DE SCUDS (tarde)

1. Destruir os radares
2. Organizar uma fuga da prisão
3. Destruir a estação de força
4. Destruir o complexo de armas químicas
5. Acabar com os Scuds e capturar seus comandantes
6. Resgatar os presos políticos e os jornalistas

CAMPANHA 3 RESGATE DA EMBAIXADA (fim de tarde)

1. Resgatar representantes da ONU
2. Destruir complexo de armas biológicas
3. Destruir silos subterrâneos de mísseis
4. Resgatar os pilotos perdidos no mar
5. Destruir as estações de força
6. Resgatar prisioneiros no iate do ditador
7. Capturar o embaixador inimigo
8. Resgatar a embaixada

O mapa identifica (quase) todos os ar-
mamentos
inimigos e etapas da
campanha

Nível de ga-
solina

Poder de fo-
go

Indica quan-
tos MIAs e
POWs já fo-
ram captura-
dos

Dá o nome
dos arma-
mentos
localiza-
dos no
mapa

Mostra a fi-
cha e a foto
dos co-pi-
lotos

Mostra o que
você já con-
seguiu com-
pletar mis-
sões



Mantenha-se em movimento para não ser alvo fácil das armas inimigas. Helicópteros militares são muito caros.

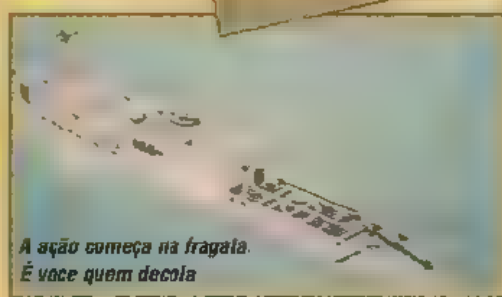


Os gráficos impressionam pela pre-
cisão de detalhes

Isto é uma guerra
onde todo mundo
é louco por segre-
dos militares.
Quando um avião
de sua esquadra
for abatido, acabe
de destruí-lo.



A ação começa na fragata.
É você quem decola.





LANÇAMENTOS
Real Video



O dragão verde ataca com poderosas bolas de fogo



Satélites protegem o corpo do dinossauro verde, amigo de Alysia



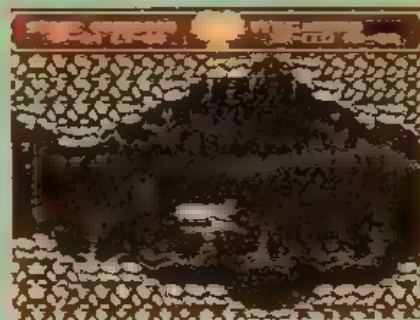
O fogo é capaz de eliminar inimigos de longe. É o que mais protege Alysia



O lagarto solta uma espécie de bumerangue, atingindo inimigos acima dele

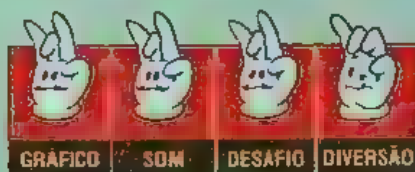


Fique ligado nos itens-bônus: S (pontuação), L (nível de tiro), B (bombas), O (satélites) e Coração (energia)



O dirigível tem mais energia, favorecendo suas chances numa fase como esta, em que a tela rola rapidamente

Dotada de um poderoso raio mágico que sai de suas mãos, Alysia tenta eliminar a maldição da Estrela de Prata que atormenta o planeta. A heroína também conta com a ajuda de quatro amigos que se revezam para acompanhá-la e também enfrentam os inimigos. Para compensar a pouca movimentação da personagem principal, que é meio durinha, o jogo tem belos cenários. O segredo do sucesso está em explorar bem as habilidades de cada um dos amigos de Alysia e acumular bônus para aumentar o poder das armas.



Pauleira pura, Steel Empire é também um game com gráficos superdiferentes — que lembram um pouco as maluquices do filme Submarino Amarelo, com os Beatles. Você pode dirigir um avião com asas de pássaro, ágil, rápido e fácil de manobrar para o escape a ataques inimigos. Ou um dirigível mais pesado e lento, mas que em compensação tem resistência maior aos tiros alheios. Seus inimigos são grandes e pequenos, mas sempre esquisitos e cheios de surpresas.



Aqui o avião está com seu máximo poder de fogo: pauleira pura



MEGA



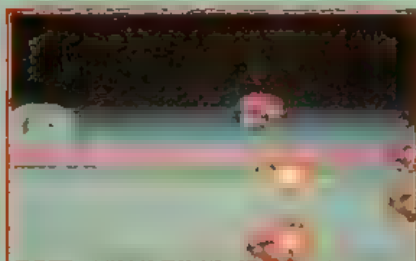
LANÇAMENTOS

BATALHAS ESPACIAIS

Os novos lançamentos da Tec Toy percorrem todas as galáxias. As histórias mudam, mas trazem muito tiro e muita ação. É só escolher.

ARROW FLASH

No século 30, os vikings voltam a atacar. Os bárbaros estão detonando todos os planetas da galáxia. A Terra é o próximo da lista. O futuro dos seres humanos está nas mãos de Zana Keene e do seu caça espacial Chameleon: uma superarma capaz de se transformar em robô.



Explore as potencialidades de seu caça. A nave é ágil em espaços pequenos. O robô é bom em ataques a longa distância.



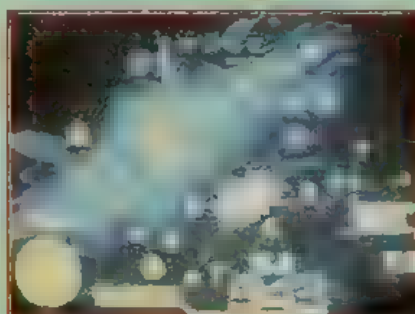
No modo Charge, você tem tiros infinitos, mas tem de esperar o tiro recarregar.



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

GALAXY FORCE 2

Os cinco planetas do sistema solar Junos viviam naquela paz. Até a hora em que Halcyon quis um pouco de ação e invadiu Junos para aumentar sua coleção de planetas arrasados. Com 8 Mega de memória, os desafios de Galaxy Force 2 estão em terceira dimensão.



O sistema solar Junos



Regule o som do game. Dentro dos tuneis, não deixe de ouvir as informações.



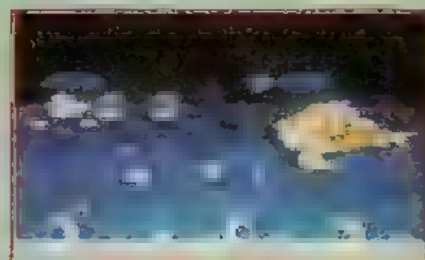
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

RACAM

Darius foi destruído. Os pilotos Proco Jr. e Tiat Young estavam fora de seu planeta quando o ataque começou. À procura de um novo mundo, começaram uma nova civilização em Orga. Até o dia em que ouviram uma mensagem de socorro vinda de Darius.



Ao destruir um centro de energia, uma enorme explosão elimina todos os seus inimigos da tela.



Sua aventura começa no Sol e atravessa sete etapas com 28 zonas.



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

INSECTOR 2

Em um mundo quase imperceptível aos olhos humanos, duas tribos — BELZERS e INSECTORS — chegam ao final de uma guerra. Sua tribo foi destruída por andróides (metade máquina, metade inseto). Você é Kait, o único sobrevivente de Insectors. Depois de fugir para o deserto, um garoto te salvou. Agora os Belzers estão invadindo o mundo humano. Chegou a hora de pagar a dívida. Mas vai valer a pena



CARACTERÍSTICAS DOS INSECTORS:

- Visor de antenas em fase: fornece uma visão de 270 graus
- Sensor de busca de longo alcance: detecta pequenos inimigos a muitas milhas de distância
- Sensor de busca de raios: detecta inimigos entre os objetos do solo
- Asas variáveis: permitem todos os tipos de manobras
- Superprotetor: absorve os impactos de grandes quedas
- Synchroviverator: arma que dispara dois tipos de balas especiais



SPACE INVADERS

Objetos Voadores Não Identificados estão atacando a Terra. E não estão para brincadeira. Quanto mais óvnis você destrói, mais fortes eles ficam. É preciso se prevenir com um bom carregamento de escudos. A guerra começa na Terra, atravessa a Via Láctea e se perde no Universo.



Combine os itens para conseguir várias armas. Abuse e use. Não dá para gastar os itens na fase seguinte

THUNDER FORCE 1

Depois de cem anos, a nossa Galáxia se prepara para iniciar mais uma tentativa de ataque contra o império. O projeto Thunder Force vai entrar em ação. A nave espacial STYX é pequena — para escapar dos radares imperiais — mas transporta vários tipos de armas. É a última chance.



Fixe bem os pontos fracos dos inimigos. Na fase 1, mire a barriga do Gargoyle. Nas fases 2 e 3, cegue os olhos de King Fish e G-Lobster



Suas armas de combate: tiros a laser, ondas supersônicas, mísseis teleguiados



MEGA



DICA

Para obter todas as armas, pause o jogo e aperte: ↑ dez vezes, botão B, ↓ duas vezes, botão B seis vezes e os botões A e Start

Abra o bico e peça a sua QUAC! nº2!

QUAC!

QUAC! , a nova revista Disney de virar a cabeça, continua cheia de novidades bem radicais. Nas seções, você vai conhecer o lado bom e o ruim de ter irmãos (se prepara...), vai descobrir quem cantou as "minas", vai procurar o Donald num shopping na seção CADE O PATO?, sem falar nas histórias em quadrinhos. Demais! Chocante? Você ainda não viu nada! Dá só um bico na banca.

- FORMATO GRANDE
- REVISTA MENSAL

© DISNEY

Abril
Jovem



GRÁTIS! UMA CANETA SUPERLEGAL!!



**LANÇAMENTOS
& ESTRATÉGIA**

ကျွန်း
ညောင်
ချောင်း

...orso...
...do...

2016

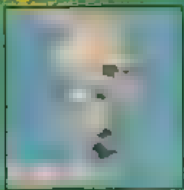
1. O Brasil é um país de dimensões continentais, com uma população de mais de 150 milhões de habitantes, distribuída em um território de mais de 8 milhões de km². A diversidade geográfica e cultural do país é uma das suas maiores riquezas.

DICA

O poder especial do cavaleiro é a habilidade de subir pelas paredes.



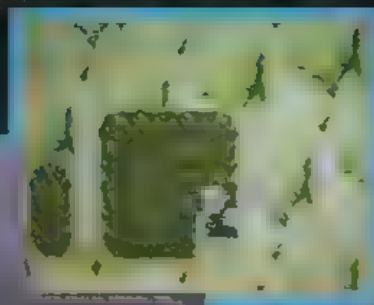
GRÁFICO **SONO** **DESMIO** **DIVERSÃO**

[illegible]



TELETRANSPORTADORES

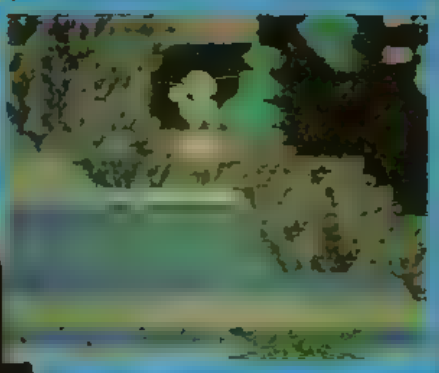
AQUI ESTÃO ALGUNS DOS
MUITOS TELETRANSPOR-
TADORES QUE KID ENCON-
TRARÁ PELO CAMINHO



O primeiro teletransportador
leva a um estágio mais
avançado da
fase



O tele-
transportador
da 3.ª fase leva para
uma nova. O próximo tele-
transportador também desloca
Kid para uma nova fase. Com o
próximo tele, você sai da
água e vai para os
subterrâneos



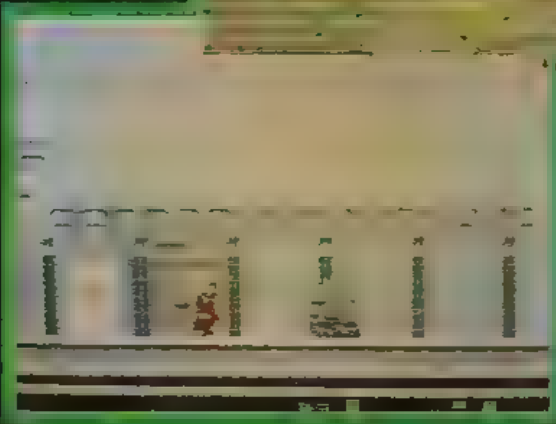
Pulando essa bandeirinha, Kid en-
contra um teletransportador
que o leva para um novo
estágio dos subter-
râneos



Com
esse tela,
Kid sai do vale e
vai para uma construção.
O próximo teletrans-
portador sai
em outra
fase



MEGA



Em Dragonspike, Kid pode se mandar
para um pouco mais adiante. Os
próximos dois teletranspor-
tadores exploram es-
tagios da mesma
fase

LANÇAMENTOS
& ESTRATÉGIA

SÃO
103
FASES!



SAGAIA

Darius, um planeta muito parecido com a Terra, foi atacado inesperadamente. Dois jovens pilotos — Proco Jr. e Tiat Young — estavam fazendo experiências biológicas a bordo de suas espaçonaves Silver Hawk quando o ataque começou. Pegos de surpresa, não tiveram outra saída: fugiram.

Eles vagavam pelo espaço à procura de um novo lar, quando a rádio captou uma mensagem de ajuda. Sobreviventes darianos precisavam de transporte até a estação galáctica mais próxima. Proco e Tiat já estão a caminho.

Sagaia é uma versão dos arcades, lançado agora pela Tec Toy para Master System e Mega Drive. Traz bons gráficos e muita ação. As naves de Proco Jr. e Tiat Young têm características diferentes, como velocidade e tipo de tiros. T. Young comanda a nave mais rápida.

Entre o itens que aparecem na tela, um dos melhores é o objeto azul. Ele fornece um escudo



Sua jornada começa perto do Sol e vai até Júpiter, o planeta mais próximo de Darius. Depois de atravessar a Zona A, você pode escolher sua rota. Há vinte zonas de perigo



Há várias espaçonaves inimigas que aparecem em todas as zonas. Aprenda seus modos de ataque



Este é o primeiro guardião. Para destruí-lo, fique frente a frente com ele e ataque o mais rápido possível seu núcleo energético (bomba poderosa)



Para derrotar o guardião da Zona D, dirija seus mísseis no centro da cauda

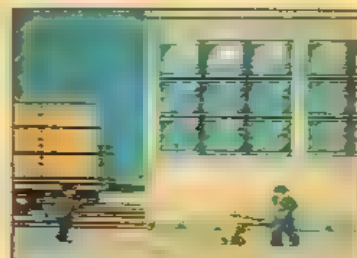
DICK TRACY

O personagem dos quadrinhos está de volta em mais uma versão para os videogames. Depois de estelar nas telas dos cinemas e do Mega Drive, Dick Tracy entra em ação no Master, com ótimos gráficos. Além de um bom desafio, você pode detonar os cenários.

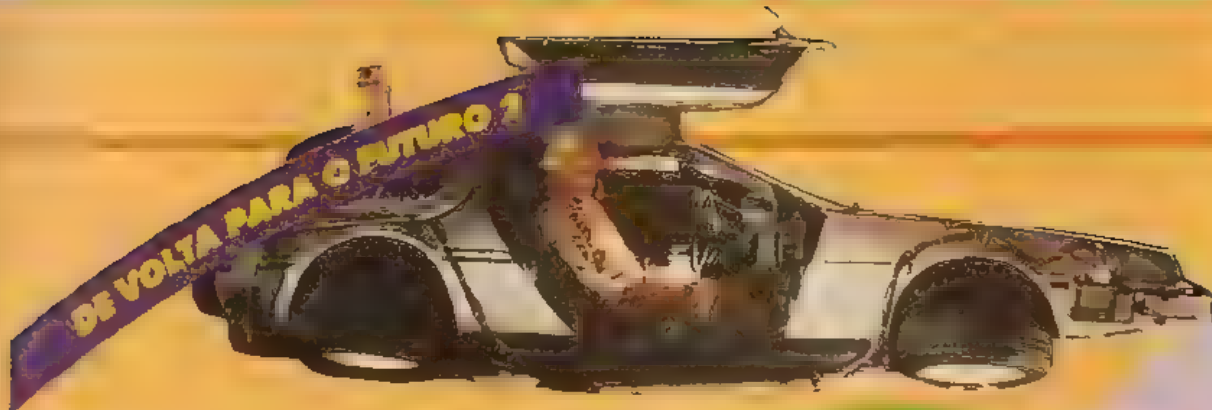
A cidade foi invadida pelos gângsteres e a polícia perdeu o controle da situação. Parece que o único cara disposto a enfrentar essa parada é o policial Dick Tracy. Você vai ter de derrubar muito bandido durante seis fases até chegar frente a frente com Big Boy Caprice, o mandachuva.



Os bandidos se escondem em qualquer lugar. Tome cuidado com os becos



Para não ser atingido pelos coquetéis Molotov, abata-se e tente ficar o mais próximo possível dos bandidos para acertá-los



Chega para o Master a versão deste filme de Steven Spielberg que fez o maior sucesso nos cinemas. O game é bem fiel à história e traz até a mesma trilha sonora.

Marty McFly e o cientista Doc estão no ano 2015. Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFly — o Biff — persegue os filhos de Marty. Além disso, Biff descobriu a máquina do tempo construída no DeLorean. Ele viajou para o passado com o Almanaque de Esportes e mudou todo o rumo da história. Agora o futuro está em suas mãos.



Para evitar que seu filho entre numa fria, Marty precisa chegar ao Tribunal da cidade a qualquer custo.



Você vê a casa por cima. Jennifer está lá com mais três habitantes controlados por computador. O Bolão 1 abre uma combinação de duas portas. Depois de apertar o botão, não dá para mudar de ideia. E Jennifer não pode se encontrar com ninguém das outras salas. É um quebra-cabeça.



De volta ao 1985, Marty descobre que Biff tomou "emprestada" a máquina do tempo e agora sua cidade não é mais a mesma.



Quando a arma de um inimigo cair no chão, Marty pode pegá-la. Para usar os objetos — pedras, cinzeiros, discos —, aperte os dois botões.

Marty e Doc voltam a 1955 para impedir que Biff altere o futuro. No meio desta história toda, Marty não pode se encontrar com ele mesmo.



A tela é uma só, uma animação de Marty tocando guitarra numa casa de danças. Monte o quebra-cabeça antes de o tempo acabar.

MASTER



LANÇAMENTOS

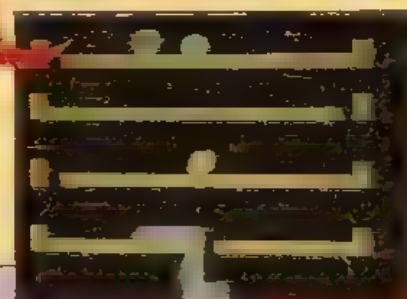
DRAGON MAZE

Dois casais de namorados saíram para passear e se perderam na floresta da Bruxa. Não deu outra. A Bruxa trancou as duas namoradas na caverna do grande mamute e transformou os garotos em dragões.

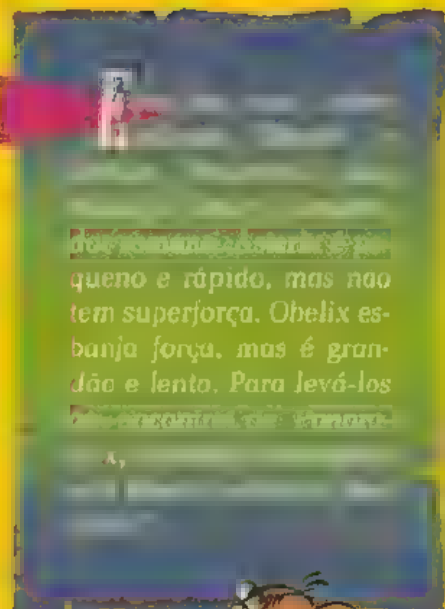
Em Dragon Maze, os dragões não soltam fogo como todos os outros. Soltam bolhas que prendem qualquer um que cruza o caminho. Você vai ter de passar por muitos labirintos até encontrar as namoradas.



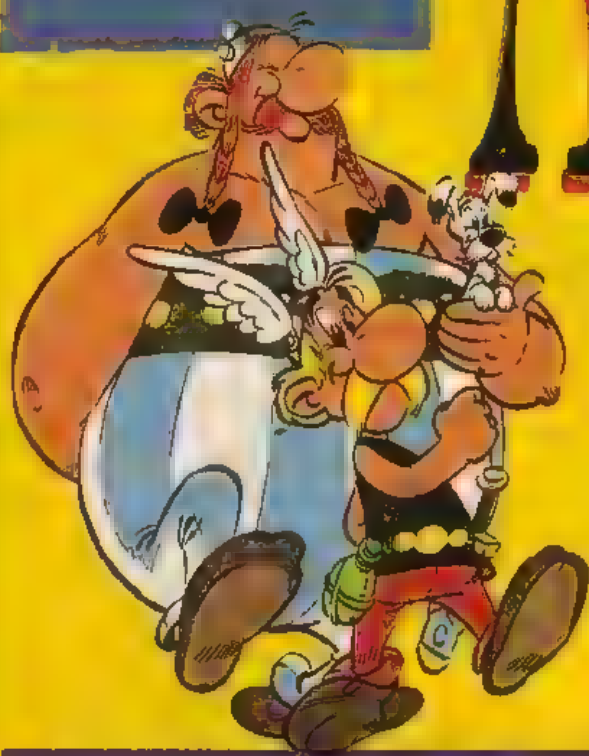
Atualizado a cada edição da revista



PARA 2 JOGADORES



queno e rápido, mas não tem superforça. Obelix esbanja força, mas é grande e lento. Para levá-los



MANOBRAS ESPECIAIS

- Botão 1 + ↑ arremessa o objeto que você está carregando. Arremessando na corrida, você atinge distâncias maiores
- Botão 1 + ↓ deixa cair o objeto aos pés do personagem
- Direcional enquanto pula = segura cordas ou plantas
- Botão 1 enquanto pula dá soco para baixo (Asterix) ou move os quadris (Obelix) enquanto o personagem desce

Asterix

À BÔNUS

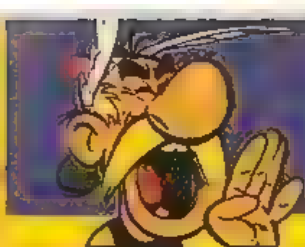
Juntando cinquenta ossos, você passa para o Estágio de Bonificação do Idelafix. Na tela de seleção, escolha um dos três níveis com os botoes 1 ou 2. Idelafix deve estourar o maior número possível de bolhas antes de o tempo acabar. Estourando todas, você ganha 3 000 pontos. Pule uma vez na bolha vermelha, pule duas vezes na amarela e três vezes na verde



CORAÇÃO aumenta um bloco no seu Indicador de Vida, que pode ter até seis blocos. O coração também completa seu indicador

JARRO enche uma parte da capacidade atual do seu Indicador de Vida





ASTERIX & OBELEX

Ninguém faz os dois tão fáceis para Asterix e Obelix para ganhar uma medalha! Melhor personagem para cada fase. Nesta estratégia, vamos ajudar os dois amigos com Asterix em todas as fases do jogo.

AÇÃO GAMES **45**

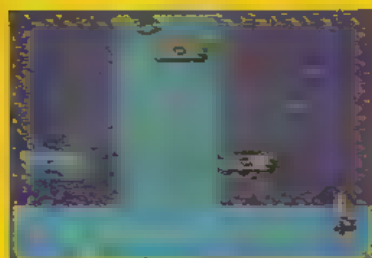
ROUND 1-1

Há uma passagem sobre o tubo cercado de blocos. Atravesse a parede para encontrar uma vida.



Pole o bicho e jogue bombas no canto direito da tela. Repita esta operação até o javali virar um grande assado para Obelix.

ROUND 2-1



ROUND 2-2

Aqui há uma vida. Seja rápido para a tela não te pegar. E prepare-se para pegar a próxima plataforma móvel. Quando pisar na plataforma, pegue impulso para pular e cair sobre o muro de blocos. Quebre os resistentes com a mão e a cabeça.

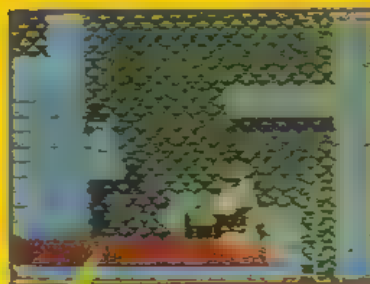


Daquí por diante, vá por cima. É mais fácil e você ainda corta caminho.

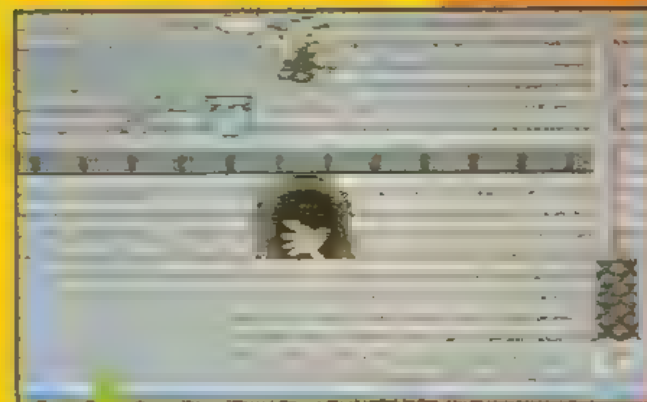


Procure ficar nos cantos e jogue bombas quando o grandalhão estiver bem perto de você. E bico. Só tome cuidado com as abelhas.

ROUND 2-3



Não deixe de pegar a Poção Sólida no começo da fase para petrificar a lava. Lembre-se: o eleito da poção é muito rápido.



Depois de sair dos subterrâneos, vá para a esquerda. Caia bem no canto. Use a plataforma da esquerda para entrar na plataforma mais baixa da direita. Desça e quebre o pote para pegar vários itens.

ITENS MUITO ESPECIAIS



Essa dica vai ser útil em vários momentos do jogo. Antes de pular para a plataforma, jogue bombas para destruir os blocos do outro lado.

Nessa queda, coloque. Você vai sair em uma fase de bônus. Tome cuidado com os anjinhos.



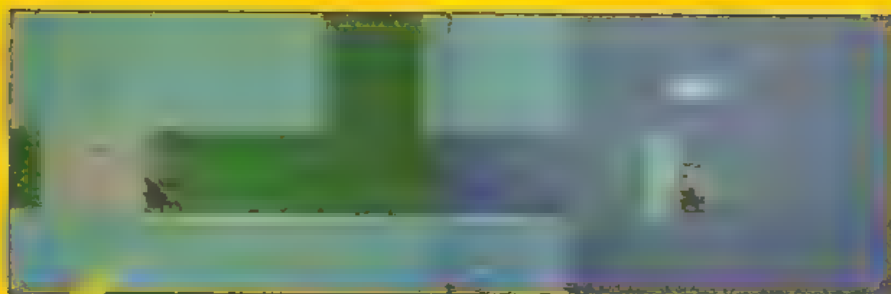
MASTER



ESTRATÉGIA

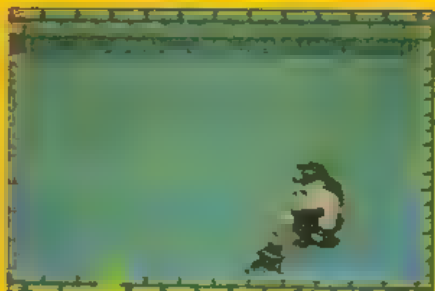
**ROUND 3-1**

Para não cair na armadilha que está antes da vida, dê um puxão até o canto

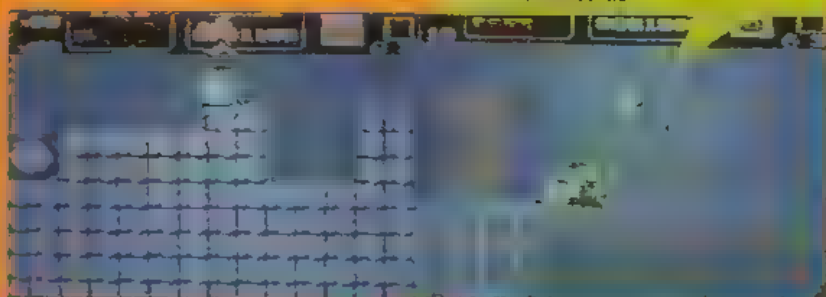


Quebre o gelo para liberar a correnteza. Aproveite a força da água para atravessar ao outro lado do abismo

Não entre por essa porta. Passe pela água para pegar a porta submersa à direita

ROUND 3-2**ROUND 3-3**

Fique no canto direito e jogue bombas toda vez que ele vier pra cima de você. É bico

ROUND 4-1

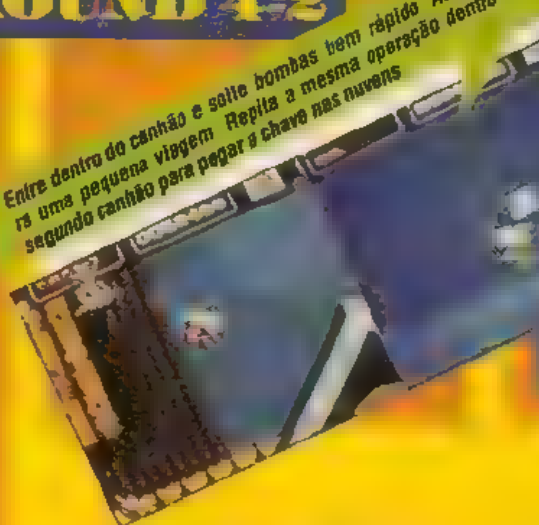
Detone os inimigos dos dois primeiros potes e entre no terceiro. Você vai sair numa fase de bônus



Pute bem na ponta para pegar a chave nesse pote da esquerda

ROUND 4-2

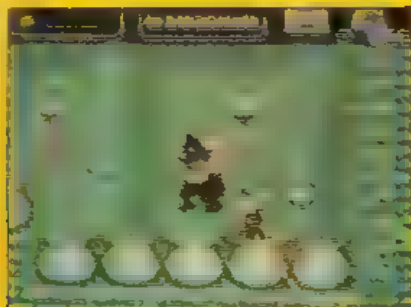
Entre dentro do canhão e solte bombas bem rápido. Asterix fará uma pequena viagem. Repita a mesma operação dentro do segundo canhão para pegar a chave nas nuvens



Com o uso de seu poderoso soco, arraste o pote para a esquerda. Deixe o pote cair e use-o como trampolim para pular na plataforma da esquerda e pegar a vida

Entre no sexto pote. No andar de baixo, você encontra uma vida

ROUND 4-3

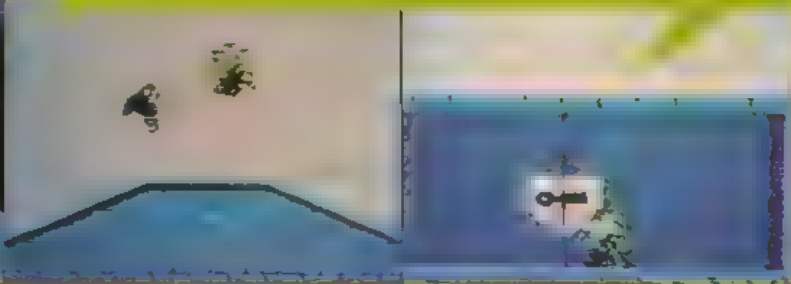


Fique no canto direito e jogue bombas quando ele estiver cara a cara com Asterix. Quando o chete se afastar, ande um pouco para a esquerda para não ser atingido pela pedra

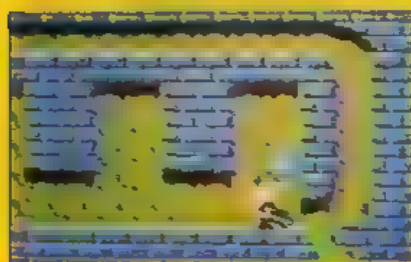
ROUND 5-1



Depois de quebrar os blocos e cair numa passagem subterrânea, volte a superfície. Pule no carrinho para chegar no telhado da casa romana. Apanhe a vida e espere o passar o rasante para pegar a chave e usá-la nesse portão



ROUND 5-2



Entre nos esgotos. Depois de petrificar a água, vá para a direita, suba no pote e pegue a chave

ROUND 5-3



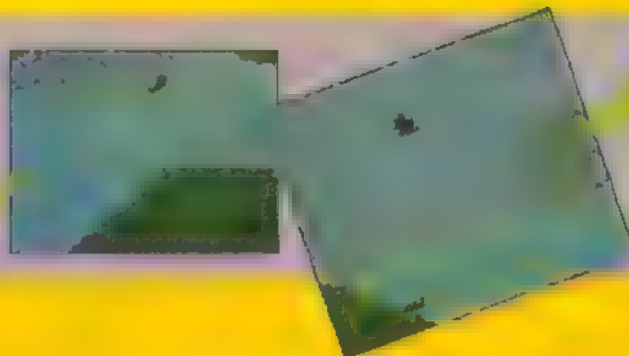
Para ganhar essa vida, quebre os blocos e espere o momento certo de pegá-la



Pegar a chave dentro do pote, que está na plataforma de baixo, exige habilidade. Suba na plataforma. Calcule bem o momento de andar com o ← para cair exatamente na plataforma

ROUND 6-1

Para encontrar a chave, pegue o caminho por cima a partir do vulcão



Não quebre os blocos antes de pegar a vida escondida. Volte, siga o caminho das águas para achar a porta

MASTER



ESTRATÉGIA

**ROUND 6-2**

Logo no início da fase, ande para a esquerda e apanhe a vida

**ROUND 6-3**

Controle a prancha com o Direcional: mais devagar (esquerda) ou mais depressa (direita). Não descanse no final do trecho. Pegue a chave, suba a plataforma e entre no porão o mais rápido possível

**ROUND 7-1**

Destrua o dique para liberar a água que provoca crescimento instantâneo nas plantas. Suba no cactus e ande para a esquerda até encontrar a chave. Volte pelo mesmo caminho

**ROUND 7-2**

Arrisque-se. Nesse ponto da fase jogue-se para quebrar o pote com a chave. Há uma vida logo abaixo. Volte para pegar a saída

**ROUND 7-3**

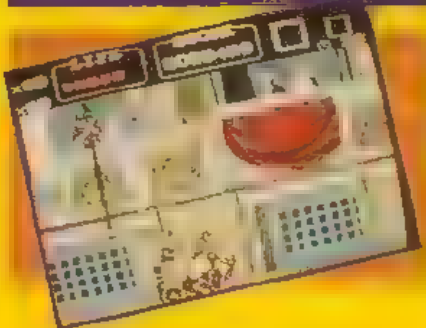
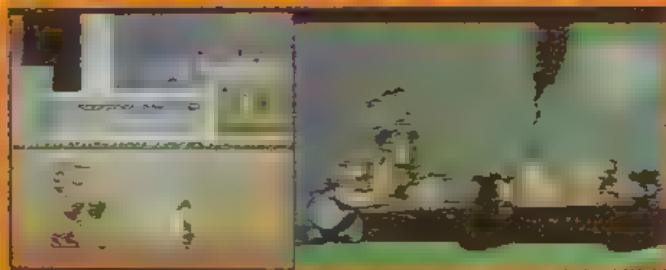
Para sair na sala secreta, entre na porta do meio. A chave está no segundo pote



Depois do sobe-e-desce de plataformas, não encoste nesse pote. Ele tem dentes

**ROUND 8-1**

O último desafio é uma corrida de bigas. Muito fácil. Controle sua biga com ← e → para saltar as lanças

**MISSÃO CUMPRIDA!**

PHANTASY STAR

BAYA MALAY

Em Palma, ao norte de Scion, está a Torre de Baya Malay, cercada por uma parede. Entre na torre usando a magia (Abre) de Noah. Quando o robô Guardian perguntar se você tem seu passe, responda que não e mate-o. Quando sair da torre, você estará do outro lado do muro. Vá para a direita: você encontrará uma caverna. Na saída da caverna, você encontrará a fossa de lava. Use o Hovercraft para atravessá-la. A Torre Baya Malay está na diagonal inferior esquerda.

CRISTAL

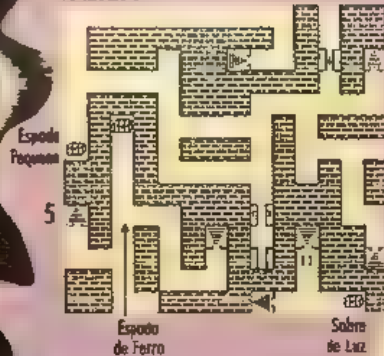
No primeiro andar, há duas escadarias que levam para os andares superiores. Se você pegar as escadas de trás e subir três andares, vai encontrar Damor atrás da porta. Responda "Sim" para todas as suas perguntas. Quando Damor perguntar se você acreditou em tudo o que ele disse, responda "Não". Ele vai querer saber se você o está chamando de mentiroso: responda "Não"; ele vai te dar o Cristal, que só deve ser usado como proteção.

CHAVE MILAGROSA

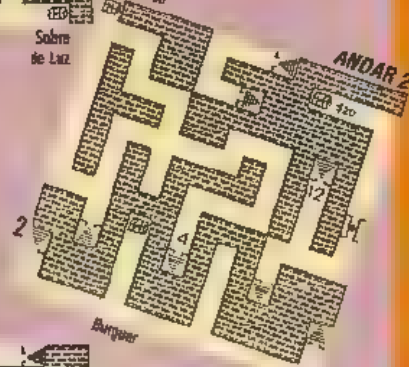
Volte para o primeiro andar da Torre de Baya Malay e pegue as escadas que estão no canto inferior direito. Para encontrar a chave milagrosa, siga os números de 1 a 15 — que estão indicados nos mapas.

- | | | | | | |
|--|-----------|--|---------|--|-----------|
| | para cima | | normal | | mágica |
| | alçapão | | fechada | | escondida |

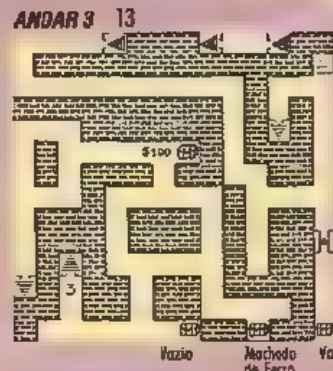
ANDAR 1



ANDAR 2



ANDAR 3



ANDAR 4



ANDAR 5



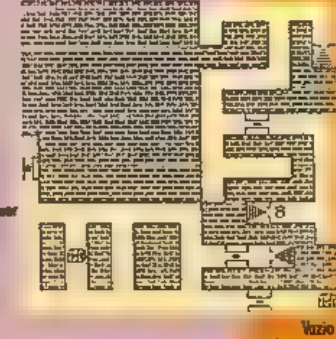
SUBTERRÂNEO 1



SUBTERRÂNEO 2



SUBTERRÂNEO 3



MASTER



DICAS

Os fãs do Homem-Aranha vão subir pelas paredes. Esta versão para o Game Gear é animal.

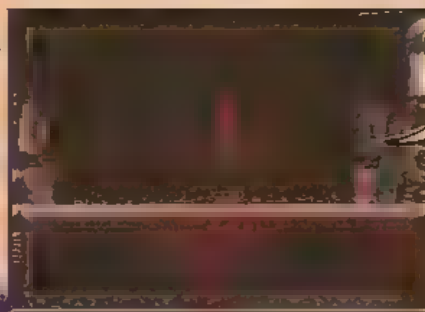
Os gráficos são suntuosos. Estão tão bons quanto os gráficos do Sonic, um dos melhores games lançados para o portátil até agora. A animação do personagem é perfeita. Além dos movimentos coordenados de um escalador de paredes, os efeitos da teia tornam a ação do Homem-Aranha ainda melhor.

A maior falha está na música. Entre três opções de sons, você não ouve o tema original do herói. Mas isso é compensado pelo desafio. Homem-Aranha é muito difícil depois dos primeiros níveis.



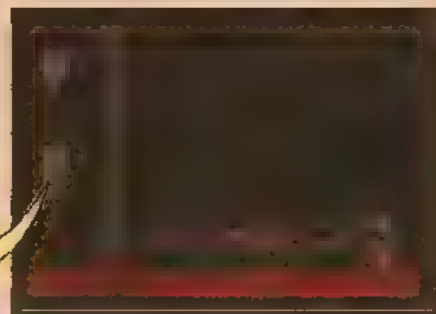
NOVOS PERSONAGENS

**REI VS
HOMEM
ARANHA**



A VERSÃO PARA O GAME GEAR
DETONA NOS GRÁFICOS

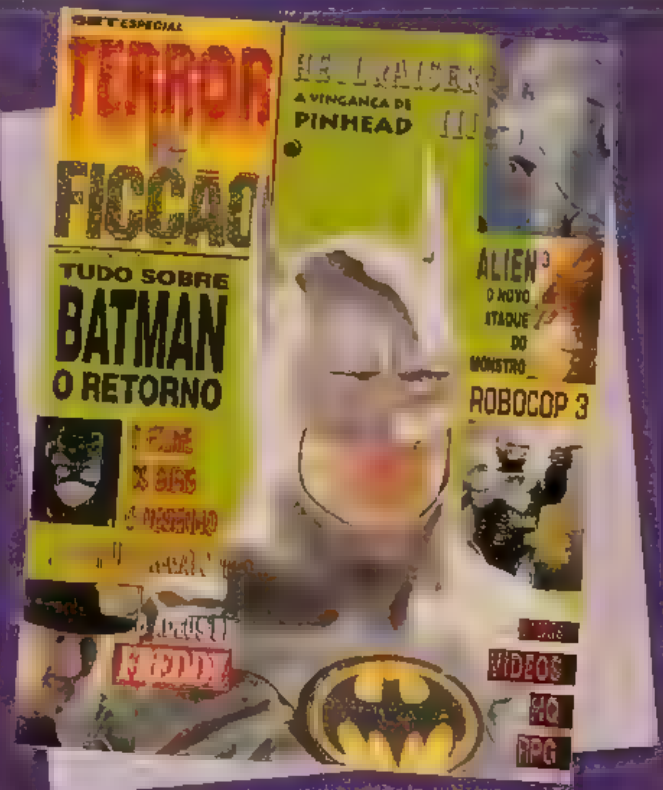
NO DEPÓSITO DAS DOÇAS,
HOMEM-ARANHA É BARRADO
POR INÚMEROS LADRÕES E SEUS CÃES



A história é a mesma do Mega Drive. Rei, poderoso chefe de quadrilhas, escondeu uma bomba nuclear em algum canto de Nova York e culpou o Homem-Aranha por esse trabalho sujo. Nosso herói tem 24 horas para desativar a bomba antes que a cidade vá para os ares.

Homem-Aranha luta contra o tempo para tomar as cinco chaves da bomba que estão em poder dos aliados do Rei.

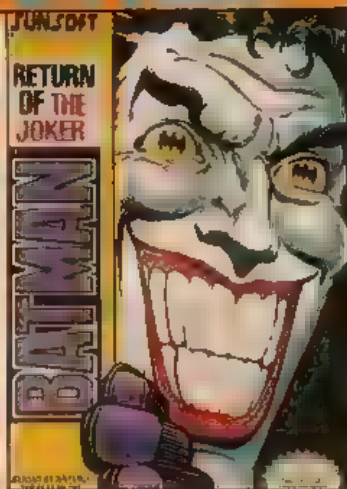
PERDER ESSA VAI SER UM HORROR!



A revista **TERROR E FICÇÃO** está chegando com as filmes mais assustadoras e memoráveis que vão pintar nas telas. **Batman o Retorno** com a fantástica Michelle Pfeiffer no papel de Mulher Gato. **Hellraiser III** a vingança de Pinhead que vai deixar você tremendo. E tem muito mais na revista **TERROR E FICÇÃO** porque essa vai ser um horror.



SEU PEDIDO É UMA ORDEM



Punisher	CR\$ 76.000,00
Speed Racer	CR\$ 80.000,00
Robin Hood	CR\$ 123.600,00
Robocop II	CR\$ 63.000,00
Star Wars II	CR\$ 136.000,00
Kockman 4	CR\$ 120.000,00
Super Mario IV Real	CR\$ 130.000,00
Simpson's	CR\$ 80.000,00
Simpson's I	CR\$ 136.500,00
Snob Brothers	CR\$ 89.600,00
Cave Man Game	CR\$ 70.000,00
Tartaruga Ninja II	CR\$ 65.000,00
Tartaruga Ninja II	CR\$ 130.000,00
The Flintstones	CR\$ 130.000,00
Tiny Toon	CR\$ 98.000,00
Tom & Jerry	CR\$ 120.000,00
Top Gun II	CR\$ 60.000,00
Shooting in the Alex (pistola)	CR\$ 20.000,00

**AQUI
VOCÊ
COMPRA
E
RECEBE.
O
BRASIL
JÁ
APROVOU.
AGORA
SÓ FALTA
VOCÊ.**



Hook (Capitão Gancho)	CR\$ 126.000,00
A Sereia	CR\$ 78.000,00
Barbie	CR\$ 120.000,00
Battle Toads	CR\$ 78.000,00
Batman II	CR\$ 134.000,00
De Volta para o Futuro II/III	CR\$ 78.000,00
Frankenstein	CR\$ 106.500,00
Gold Mario	CR\$ 100.000,00
Indiana Jones	CR\$ 98.000,00
Mona Lisa	CR\$ 90.000,00
Mega Man II	CR\$ 36.000,00
Ninja Gaiden II	CR\$ 73.000,00
Yankess 3G	CR\$ 78.000,00
Quilombo Vermelho	CR\$ 85.000,00
The Last Ninja	CR\$ 70.000,00

Yo Noid	CR\$ 79.000,00
Road Fighter	CR\$ 42.600,00
Zippy Race	CR\$ 42.600,00
Super Mario	CR\$ 80.000,00
Gradius	CR\$ 74.200,00
The Legend of Kage	CR\$ 74.200,00
Megaman	CR\$ 89.700,00
Castlevania	CR\$ 89.700,00
Castlevania Games	CR\$ 89.700,00
Scale Or Die	CR\$ 89.700,00
Contra	CR\$ 89.700,00
Double Dragon III	CR\$ 68.000,00
Return to Earth (pistola)	CR\$ 20.000,00
F 1 - Hero 2	CR\$ 100.000,00
Capitão América	CR\$ 130.000,00

GAME & ACESSÓRIOS	
Hi-Top Game Turbo	CR\$ 300.000,00
Joystick 3ª (à partir)	CR\$ 20.000,00
Esloja Game	CR\$ 1.500,00
Capo p/ Game	CR\$ 4.000,00
Transcorder Game	CR\$ 320.000,00
Video Game Dactor	CR\$ 192.000,00
Cartucho 4x1	CR\$ 22.000,00
Joystick Bola	CR\$ 12.000,00
Chave Computer	CR\$ 8.000,00
Fonte Master	CR\$ 36.000,00
Fonte Phanton	CR\$ 28.000,00
Fonte G. Gear	CR\$ 28.000,00
Fonte Mega Drive	CR\$ 28.000,00
Fonte Alon	CR\$ 16.000,00
Bolso p/ Game e Acessórios	CR\$ 26.000,00



GRÁFICO

SOM

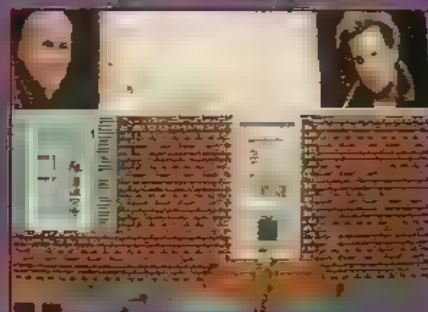
MÚSICA

INTERF. 3

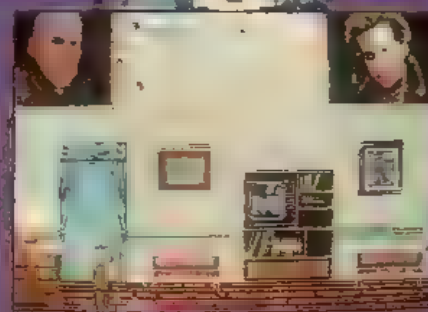
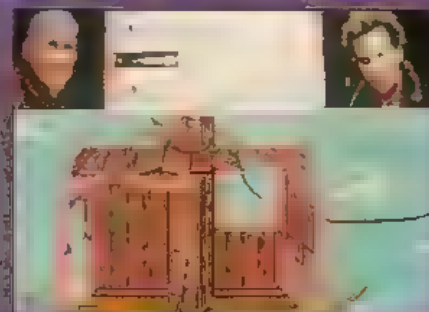
HOME

ALONE

6



Na versão para PC, você também vê o lado de fora da casa. Procure objetos em mai-

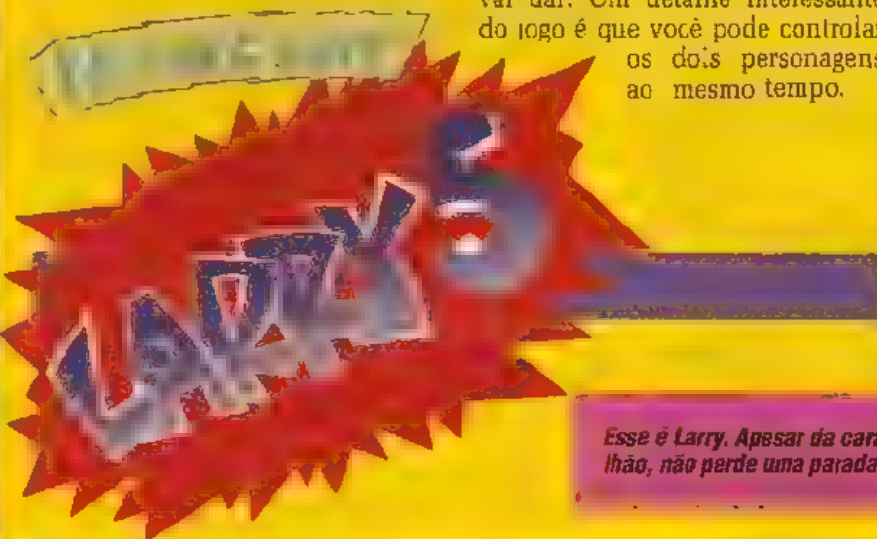


Série de enorme sucesso nos EUA, as aventuras de Larry chegam ao Brasil só agora, em sua quinta e mais recente versão. Larry é um cara galinhão, tipo conquistador, que trabalha para uma empresa do ramo... digamos... porno-erótico.

Seu objetivo é fotografar (entre outras coisas) três gatas lindíssimas. Enquanto isso uma detetive do FBI — alias, amiga íntima do personagem — investiga as atividades desta curiosa empresa dirigida por mafiosos. Imagine o rolo que vai dar. Um detalhe interessante do jogo é que você pode controlar os dois personagens ao mesmo tempo.



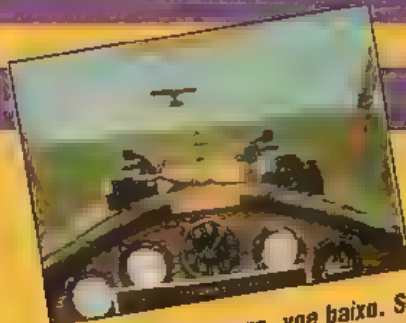
Saca só a fachada da empresa em que Larry trabalha. Sugestiva, não?



Esse é Larry. Apesar da cara de bobalhão, não perde uma parada



Med. Baron



Em missão de ataque, voe baixo. Se eleve a altitude quando chegar próximo ao alvo

Diz uma lenda que o piloto Manfred Von Richthofen, um dos mais habilidosos da Força Aérea alemã, desapareceu dos céus sem deixar vestígios. Apelidado Barão Vermelho, Richthofen é um verdadeiro mito da Segunda Guerra Mundial que aparece neste incrível simulador aéreo. Você pode ser o próprio Barão, lutar contra ele ou tê-lo em sua esquadrilha. Escolha entre os vários modelos de aviões muito bem detalhados e que lhe possibilitam oito ângulos de visão diferentes. Os vôos podem ser realizados em céus limpos ou nublados, com ou sem vento. Um detalhe do mapa que acompanha o jogo ajudará você a localizar seu alvo e traçar a rota de cada missão. Para monitores VGA, compatível com placa de som Adlib.



O avião de três asas é tentador, mas difícil de manobrar. Comece pelos mais fáceis

Não se jogue às missões feito um kamikaze. Consulte antes todas as informações disponíveis



PC

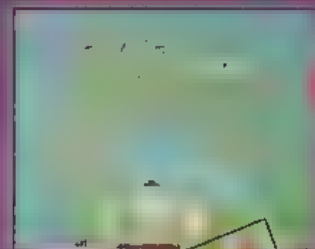


LANÇAMENTOS

RAILROAD TYCOON



Num escritório do FBI, agentes planejam a investigação que desvendará os segredos da Porn Prod Corp.



O computador informa sobre novas atividades econômicas inauguradas em determinada cidade. Aproveite para expandir sua rede

Quando você coloca o cursor sobre determinada área o jogo lhe mostra as atividades que estão rolando nela



Fique por dentro do que estão fazendo seus concorrentes. Esse é um dado importante para bolar sua estratégia de expansão





RuneMaster

É um jogo de tabuleiro, igual ao jogo de cartão, com dados e casas para andar. Você joga os dados e se movimenta de acordo com o número que deu.

No meio do caminho, vão aparecer monstros, baús, objetos e atalhos. Ao se deparar com um monstro, você deve estar preparado para enfrentá-lo. O que conta mesmo é a sorte, mas se você possui um bom número de experiências — HP — terá mais chances de ganhar a batalha.

Os baús estão espalhados pelo tabuleiro. Basta cair no campo e responder a pergunta: Você quer abri-lo? Sim ou Não? Você decide!! Você pode ganhar rios de dinheiro ou perder um tanto de seu HP.

O mais incrível deste game é que pode ser jogado por quatro pessoas ao mesmo tempo, o que torna o jogo muito mais divertido.

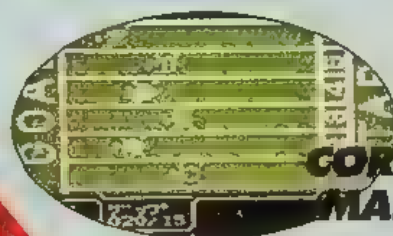
Escolha entre um dos quatro personagens — uma mulher e três homens — e invente um nome pra ele

Dentro das pensões, converse com os duendes e compre potes e licores

Ainda dentro das pensões, o mágico vende dados, armas e transforma lâminas em licor — que aumenta seu HP

Com a ajuda do padre, escolha o melhor caminho

Nesse game, o que mais conta é a sorte. Tome muito cuidado nos confrontos



CORRIDA MALUCA

Dentro das pensões, você ainda pode apostar em corridas de tartarugas. Com 100 Gold na mão, escolha a tartaruga mais simpática e torça. Se a sua escolhida ganhar, você vai encher o bolso de dinheiro

Dicas

PARODIUS — MSX 1.0

Senhas — Pressionando F1 durante o jogo, digite a senha e pressione Return:

ZENBU — todas as armas

KATAI — escudo com mais proteção

PARO — fixa cor branca no sino

MARCUS VINÍCIUS
ALCÂNTARA
São Gonçalo — RJ

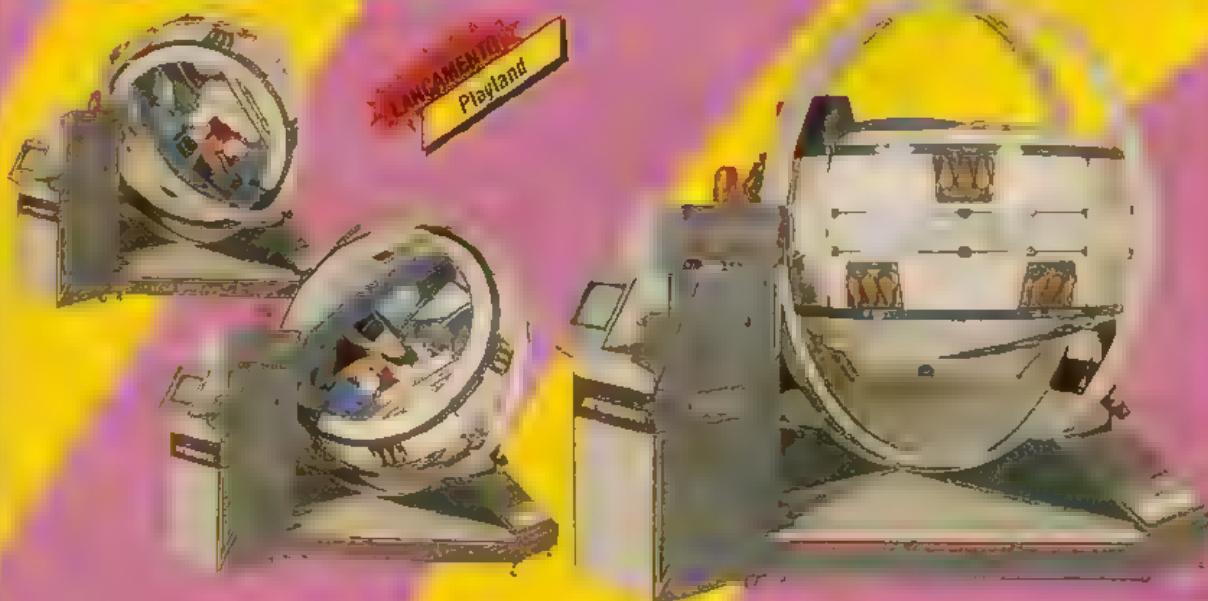
LANÇAMENTOS

Paulsoft



R360

Já está no Brasil o arcade/simulador mais avançado até hoje. O R360, da Sega, é um simulador de batalha aérea cuja cabine gira 360 graus, acompanhando toda a movimentação do caça F-15 que o jogador comanda na tela. Esta supermáquina de 100 mil dólares está na Playland do Shopping Morumbi, em São Paulo. Nos próximos meses ela fará um tour pelas Playlands de outros shoppings e cidades brasileiras.

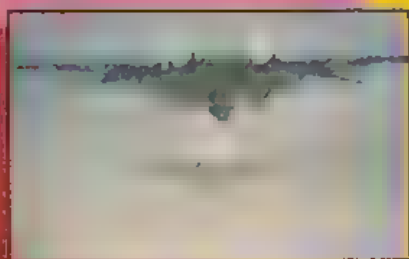


ARCADES



LANÇAMENTOS

DICAS PARA INICIANTE

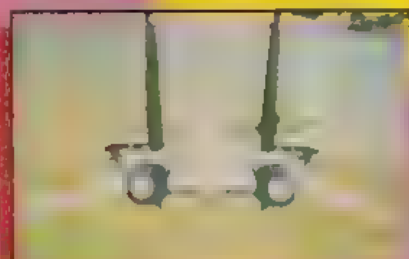


Quando estiver sendo perseguido, movimente-se o tempo todo para sair da mira do inimigo. No momento certo dê um looping e in-



O game é igual ao G-LDC. Oferece duas opções de curso: Fighting e Experience.

AGARRE O MANCHE



Quando surgir no painel a mensagem Lock On, é porque sua mira travou em algum avião. Dispare um míssil!



Siga a orientação das flechas para o pouso. Quando elas sumirem da tela, largue o manche e deixe o avião pousar sozinho.

Tudo o que acontece no R360 é com o manche. Ao inclina-lo para a frente, o avião desce; para trás, sobe. E para os lados, desvia-se em curvas. Mantendo o manche firme numa dessas posições, o avião continuará sua trajetória, dando painhas de looping. E se você não quiser desviar de outros aviões, desvie o manche para a frente, acima o controlador. Cada sessão de pilotagem dura 2 minutos (limitativa), mas a opção não é limitada, mas não há Continue — brincar no R360 por mais tempo pode causar fadiga.



TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

Este arcade é hoje um dos prediletos da galera. Veja nesta estratégia dicas para os maiores desafios e como exterminar os dois grandes chefes.



MISSÃO 1
O primeiro nível do jogo é uma introdução ao mundo de Terminator 2. Você começa em um caminhão que está sendo perseguido por um Terminator. O objetivo é chegar ao ponto de destino sem ser destruído.



Dicas para a missão 1: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.

Contra o Skynet, a mania é cada jogador detonar primeiro um dos lados da máquina. Depois, concentrar logo no centro

MISSÃO 2
O segundo nível do jogo é uma introdução ao mundo de Terminator 2. Você começa em um caminhão que está sendo perseguido por um Terminator. O objetivo é chegar ao ponto de destino sem ser destruído.



Dicas para a missão 2: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.



Dicas para a missão 2: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.



Dicas para a missão 2: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.



Dicas para a missão 2: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.



Dicas para a missão 2: Mantenha-se sempre no centro da rua para evitar os ataques dos Terminators. Use os pontos de mira para destruir os veículos inimigos.

DHALSIM



Aplique duas voadoras, uma rasteira e depois fulmine-o com um dragon punch

CHUN LI



Quando ela vier caindo em cima de você, reaja com um soco para cima, dragon punch ou chute alto

ZANGIEF



Uma boa tática é ficar pulando no mesmo lugar e aplicando-lhe chutes fortes

ARCADES



ESTRATÉGIA

Nesta estratégia, você vai conhecer algumas seqüências de golpes capazes de volorar seus adversários e nocaute rapidamente. Os golpes podem ser usados tanto por Ryu como por Ken

LANÇAMENTOS

Playland

LE HONDA



Rebata os torpedos dele com magia. Para enfraquecê-lo, use a seqüência: chute no pé, voadora na cara e jogada para trás ou magia

GUILTY



Quando ele estiver longe, use sua magia. Quando chegar perto, use rasteiras

BLANKA



Use socos rápidos para rebater o ataque-cambalhota

BALROG



A seqüência mais letal para ele é rasteira, voadora, rasteira, pé alto e giratória. Um golpe após o outro, sem deixa-lo reagir

RYU E KEN



Inicie o ataque com duas rasteiras. Quando ele vier defender, jogue-o para trás

BAM

VEGA



Toda vez que ele subir na rede e vier pra cima de você, use golpes altos para defender-se, como voadoras, giratórias, soco para cima ou dragon punch

MAGAT



Aplique a seqüência de voadora e rasteira quando ele estiver agachado, jogando magia. Para encerrar, jogue-o para trás, recuando imediatamente

M. BISON



Um bom truque para usar contra ele é ficar num canto da tela, dando voadoras sempre que ele chegar perto. Quando Bison usar seu ataque de fogo, rebata-o com magia



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ

Rock Pop. Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

FAMA

Música e Idólos

HIT

Música, Mercado e Negócios

FLUIR

Surf

BOA FORMA

Ginástica Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL

Prevenção e Saúde

CARICIA

Comportamento Jovem

HORÓSCOPO

Astrologia - Esoterismo

SET

Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES

O Mundo dos Games

CONTIGO

Atualidades - TV

SEMANARIO

Variedades

SOM SERTANEJO

Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo

Redação e Correspondência av. Nações Unidas
5777 CEP 05479 TEL. (011) 211 7866 Telegra-
mas. Editabri Abrupress

Rio de Janeiro

R. Marechal Câmara, 180 15º andar - s 1533 34
- CEP 20020 Fone (021) 532-0313. Telex 021
36890 FAX (021) 532 1486

Los Angeles (EUA)

1840 N. Beverly Glen Dr - 90077 Phone
(213) 474-7851

Nova York. Lincoln Building 60 East 42nd Street
Suite 3403. New York, NY 10165 Phone
(001212) 557 5990 5993 Telex (00) 237670
FAX (001212) 983-0972

Paris 33 rue de Miromesnil, 75008. Paris. Pho-
ne. (00331) 42 66 31 18 Telex (0042) 660731
ABRI-PA. FAX (00331) 42 66 13 99

PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16º an-
dar CEP 01451 Fone (011) 814-7211 FAX (011)
212-0664

Brasília-DF: Espaço Com Integrada e Cons-
Lida Fones 061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte. M.A.M. Public e Repres. Ltda
Toda Mídia

Região Sul Print Sul - rua Barão do Triunfo
720 801 CEP 90060 Fone (051) 223-9528 Porto
Alegre - RS 0482) 44-8224 Florianópolis - (0474)
33-6186 - Joinville - SC, (041) 234-0439 Curitiba
PR

GAME OVER



COMPARE SUA
MELHOR MARCA COM
AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Copie na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para **AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER**, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP

• SUPER NES •

F-ZERO (Mute City)	2'06"50	Vinicius V. Lima, U.S.A
FINAL FIGHT	2.262.291	Jefferson Eva Santana, RJ
HOME ALONE	999.999	Eduardo S. Santocchi, SP
SUPER MARIO WORLD	9.999.999	Eduardo S. Santocchi, SP
ULTRAMAN	469.000	Eduardo S. Santocchi, SP



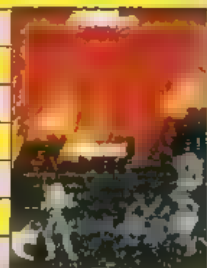
• NINTENDO •

BATTLETOADS	999.999	Antônio C. Braga Junior, PR • Fabio R. Octaviano, SP • Flavio da C. Colombo, SP • Igor S. Ventura, SP • Juliano Shimizu, SP • Rodrigo Z. de Souza, ES
DONKEY KONG 2	999.900	Michael V. Lemenoff Romano, SP
DUCK	999.470	Marcos Chen Wang, SP
EXERION	107.400	Jefferson Machado Reis, SP
G.I. JOE	1.590.640	Rogério Hiroshi Horn, SP
KNOCK OUT	7.790	José Ananias Dias da Rocha, SP
LEGENDARY WINGS	1.501.800	Leonardo Amado Botelho, RJ
OPERATION WOLF	1.709.000	Welliton José Yahiro Nazu, RJ
SILVER SURFER	4.869.850	Rogério Hiroshi Horn, SP



• MEGA DRIVE •

BURNING FORCE	64.596.450	Rogério Hiroshi Horn, SP
DICK TRACY	317.150	Gustavo Justo Rios, SP
DYNAMITE DUKE	1.322.730	Mário de Barros F. Nunes, SP
FANTASIA	5.004.850	Humberto Ricardo G. Gezarotti, SP
MARVEL LAND	1.376.560	Marceto Piccoli, SP
OUT RUN	10.260.456	Marco Aurélio dos S. Lacurte, RJ
SHADOW DANCER	5.695.500	Gustavo dos Santos Sayão, SP
THE REVENGE OF SHINOBI	14.815.100	Gustavo dos Santos Sayão, SP
THUNDER FOX	850.520	Gustavo dos Santos Sayão, SP



• MASTER SYSTEM •

DOUBLE DRAGON	9.999.990	Jean Marcus Frighetto, RS
JOGOS DE VERÃO - SURF	9.0	Fábio Antero Afonso, SP
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	579.560	Carlos Alexandre M. Oliveira, AL
SONIC	732.900	Renato Matzho Soares Avila, SP
SUPER CROSS	0'42"71	Julio César Cláudio, SP
VIGILANTE	99.900	Charles Mafra, SC • Darcy de A. Junior, ES • Jean Frighetto, RS • Robinson Mafra, SC • Ronaldo José Mazzini, SP

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.
ESCOLHA O SEU:

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG
9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISON 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL (011) 264 2004

CHEGOU MEGABOY: O VIDEOGAME QUE É EDUCATIVO, MAS NÃO É CHATO.

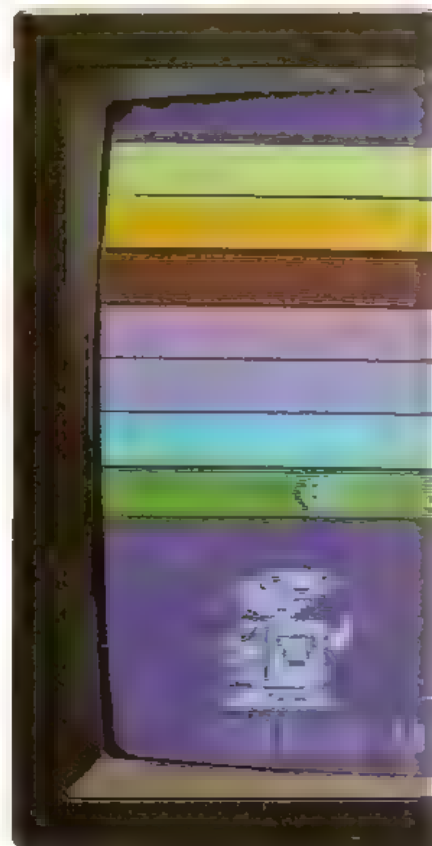
MegaBoy é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais. E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os **MegaCartuchos** do sistema Atari*, com

mais de 400 games diferentes.

MegaBoy é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas. Aprendeu?



P.S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...



MegaCartuchos
Opcionais.
64, 128, 160, e
até 208 games Atari*:
num único cartucho!

DYNACOM
A Dynacom é fera.



**Nos classificados e serviços
deste caderno estão as dicas
e ofertas que você procura**

CLUBES

CLUBES



1

1

3

3

♦ **GAME POWER** — Rua Shigeo Mori, 953, Cidade Universitária, CEP 13083, Campinas — SP/ tel. (0192) 39-3998. O clube já se tornou conhecido na região pelo profissionalismo de seus associados e conta com correspondentes nos EUA e no Japão. Os sócios têm disponíveis revistas de games do mundo todo e organizam campeonatos, com direito a brindes e tudo o mais. Para se associar, basta enviar uma carta com seus dados e do seu console.

♦ **GAME OVER CLUB** — Rua Riachuelo, 148, apto 604, Centro, CEP 20230, Rio de Janeiro — RJ/ tels. (021) 221-1373/222-8090. Recém-inaugurado, o clube é destinado aos usuários do sistema Nintendo, e troca dicas, cartuchos e acessórios. Nos finais de semana funciona o hot line, das 13 hs às 18 hs. Para ficar sócio, é necessário ter mais de 12 anos.

♦ **CLUBE DOS VIDEOGAMES** — SQS - 210, bloco C, apto 104, CEP 70273, Brasília — DF/ tel. (061) 244-8096. O clube funciona na base de troca de dicas, fitas e acessórios do Master System.

♦ **LASER GAMES** — Rua Joinville, 245, apto 203, bloco C, Afogados, CEP 50751, Recife — PE. Além do sistema hot line de dicas, o clube oferece aos associados brindes e sorteios de fitas a cada dois meses.

♦ **MEGA CLUBE** — Rua Adolfo Riciuca, 65, CEP 13970, Itapira — SP. Recém-inaugurado, o clube edita um jornal mensal com dicas de Master System, Mega Drive e Atari e faz sorteio mensal de fitas. Para se associar, basta enviar uma carta para o clube.

♦ **MEGA SYSTEM CLUB** — Rua José Machado Ribeiro, 125, Limão, CEP 02722, São Paulo — SP/ tel. (011) 265-6545. O clube foi inaugurado com o objetivo de trocar informações com todos os feras dos jogos do Master e do Mega Drive através de um jornal mensal. Além de estarem programando supercampeonatos, o pessoal do clube pretende formar uma minilocadora exclusiva dos sócios.

♦ **GAMES!** — Rua Dr. Enéas de Aguiar, 230, CEP 14020, Ribeirão Preto — SP/ tel. (016) 636-0048. Com as mais diversas agitações (jornal, campeonatos etc.), o clube está promovendo o concurso "Invente, Tente, Dê um Nome Diferente" para eleger o nome mais original para o jornal. O vencedor ganhará um cartucho japonês. Fique sócio e participe!

♦ **J&F SOFT CLUBE** — Rua Sargento Manuel Barbosa da Silva, 50, Jardim Taquaral, CEP 04675,

São Paulo — SP/ tels. (011) 521-4604/246-3339. Clube destinado a usuários de micros TK/90 e 95, Spectrum, PC XT/AT, MSX e dispõe de mapas, disquetes, análise de programas, enfim, tudo o que é necessário para jogos de computador.

♦ **CLUB DOS CLUB'S THOTECK** — Rua da Saudade, 232, Santa Cruz, CEP 13970, Itapira — SP. O objetivo do clube é ser uma central de idéias, dicas e campeonatos que satisfaçam as necessidades dos gamemaniacos.

♦ **KJK-CLUBEGAME** — Rua Kansas, 1448, Brooklin, CEP 04558, São Paulo — SP/ tels. (011) 530-1935/543-7113. Fique sócio do clube e tenha direito a trocar fitas. Para se associar, ligue para os telefones acima e fale com Júnior ou Kelly.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associado. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES - CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3º andar, CEP 05479, SP.



BLUMENAU (SC)

SÓ GAMES — Rua Almirante Tamandaré, 1414, Vila Nova. Acervo com 102 títulos. Para Mega Drive os destaques são *Toe Jam & Earl*, *Pit Fighter*, *Quackshot*, entre outros. Conta também com 98 títulos para

ATENÇÃO

NÃO COMPRE SEM
NOS CONSULTAR.
OS MELHORES PREÇOS EM
CARTUCHOS E CONSOLES
ESTÃO AQUI E AGORA!

Tutti Games

SOLICITE TABELA DE PREÇOS

Fone: (011) 223-7840
Fax:

**ACEITAMOS CARTÕES
DE CRÉDITO**

Admitimos representantes
para todo o Brasil



**PAINTBALL
"BAHAMAS"**
COBRIMOS
QUALQUER PREÇO
DA PRAÇA

O SHOPING CENTER DO PAINT BALL



A MAIOR E MAIS COMPLETA
LOJA DE ARMAS,
EQUIPAMENTOS
E ACESSÓRIOS DA
AMÉRICA DO SUL
TODAS AS MARCAS E TIPOS DE
ARMAS, DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL, ATACADO E
VAREJO.

ABRA SEU CAMPO:
ORIENTAMOS E FORNECEMOS
TUDO

**R. DR. ORNELAS, 50
FONE: (011) 92-5985 S.P.**

Nintendo, 120 para
Master System e 17 de
Super Famicon.

JOÃO PESSOA (PB)

MAX GAME — Rua
Nevinha Cavalcanti, 35,
Miramar. Locadora com
acervo exclusivo para
Master System e Mega
Drive.

SETE LAGOAS (MG)

CHANGAI LOCADORA —
Rua Zoroastro Passos,
189, Centro. Locação e
venda de cartuchos
Nintendo e Sega, para
Master e Mega Drive.
Oferece também assis-
tência técnica e faz
transcodificação.

SÃO BERNARDO DO CAMPO (SP)

YOUNG GAMES — Rua
Ângela Tomé, 241,
Rudge Ramos. Venda
e locação de fitas e apa-
relhos. Sempre com as
últimas novidades em
jogos, o acervo conta
com cartuchos nacio-
nais e importados.

PIEDADE (PE)

NATHAY — Av. Bernardo
Vieira de Melo, 3423,
Jaboatão dos Guara-
rapes. Acervo equipa-
do com games para
Mega Drive, Master,
Nintendo, Game Boy e
Super Nintendo.

RIO DE JANEIRO (RJ)

NEO GAME — Conde de
Bonfim, 615, loja 205,
2º piso, Tijuca. Locado-
ra com os recentes lan-
çamentos para Master,
Mega, Nintendo, Super
Nintendo, Game Gear,

Turbo Grafix e Neo-
Geo.

CURITIBA (PR)

TEKTHRONIC MEGA GAME
— Rua Brigadeiro Fran-
co, 3686. A Tekthronic
é a única assistência
técnica especializada
em videogames da ci-
dade e faz transco-
dificação e consertos
em cartuchos.

PORTO ALEGRE (RS)

PLAYERS — Rua Mariland,
1193, Mont'Serrat. A
loja conta com jogos
para Super Nintendo,
Super Famicon, Mega
Drive, Nintendo e
Master System. Aberta
de segunda a sábado
das 10hs às 20hs.

RECIFE (PE)

HOT CIRCUIT GAMES —
Rua Carlos Pereira Fal-
cão, 93, loja 01, Boa
Viagem. A loja dispõe
dos últimos lançamen-
tos de Mega, Master e
Nintendo, Game Corner
(local para experimen-
tar jogos), bike parking
lot (estacionamento es-
pecial para bicicletas) e
hot circuit corner (local
para o associado con-
sultar revistas espe-
cializadas e colocar
anúncios).

SÃO PAULO (SP)

KENJI ELETRÔNICA — Av.
Bosque da Saúde, 603,
Praça da Árvore. Além
da locação de games
para todos os sistemas,
a loja também oferece
os serviços de assis-
tência técnica autorizada e
transcodificação.

TECHAND — Rua Simão
Álvares, 444. Além do
acervo com os últimos
lançamentos em cartu-

chos, a locadora tam-
bém promove campeo-
natos com ótimos prê-
mios. Vá conferir.

ALL GAMES — Rua India-
na, 153. Com acervo
de mais de 500 títulos,
a loja também tem jo-
gos para o Super Nes e
assistência técnica
para qualquer aparelho.

MONTES CLAROS (MG)

GOLDEN VÍDEOS E GAMES —
Av. Afonso Pena, 544,
loja 111, térreo. Recen-
tamente inaugurada, a
locadora oferece aos
novos clientes um acer-
vo completo em conso-
les e cartuchos para to-
dos os sistemas.

VITÓRIA (ES)

SIGMA ELETRÔNICA — Av.
Adalberto Simão Nader,
61; Goiabeiras. Além de
venda e locação de car-
tuchos e acessórios, a
loja faz assistência téc-
nica e transcodificação
em consoles dos siste-
mas Nintendo e Sega.

FOZ DO IGUAÇU (PR)

BRASIL CDGAMES — Rua
Jorge Sanways, s/n. Ven-
da e locação de consoles,
cartuchos e acessórios. O
grand lance da locadora,
além do ótimo acervo de
fitas, é a promoção de
supercampeonatos re-
cheados de prêmios.
Quem for fera, deve apa-
recer!

Para incluir sua loca-
dora ou assistência
técnica nesta seção,
basta enviar umacar-
ta **AÇÃO GAMES/
HOT CIRCUIT**, Caixa
Postal 66254, São
Paulo - SP. Os leito-
res agradecem.



VENDO	TIPO	TRATAR COM
Atari + 2 fitas	usado	Leonardo - (011) 64-0533
Atari + 4 jogos	usado	Rafael Paiva - (021) 511-0833
Atari + 5 fitas + 2 controles	usado	Luiz ou Cintia - (011) 826-1758
Atari + joysticks + 10 fitas	usado	Fabiano - (011) 676-8978
Cartucho	Fantasia	Paulo - (011) 814-4484
Cartucho para Mega Drive	Sony/ Tec Toy	Marcelo - (011) 277-4951
Cartucho	Tartarugas Ninja III	Edgar - (011) 419-0016
Cartuchos + Pense Bem	para Master System	Fábio - (011) 288-5243
Cartuchos	Game Boy	Bruno Giglio - (021) 722-7633
Cartuchos	Nintendo + Tec Toy	Kleber - (011) 280-4723
Cartuchos	Nintendo e Tec Toy	Alexandre - (011) 257-8267
Cartuchos	Tec Toy e Atari	Rodrigo - (011) 577-0194
Daatex + Odyssey	usado, com cartuchos	Emerson - (0432) 52-2150
Game Gear	com garantia	Silvio - (082) 285-2108
Hi-Top Game + 2 fitas	usado	Alex - (082) 237-5916
Master + óculos + pistola + cartuchos	Tec Toy	Fabírcio - (054) 243-1371
Master + pistola + fitas	usado	Alamiro - (016) 34-8831
Master System + 5 fitas	usado, na caixa	Evandro - (0142) 23-3619
Master System I + 3 fitas	usado, na caixa	Carlos - (011) 207-7785
Master System II + 3 jogos	usado	Marcelo - (011) 511-9482
Master+joystick+pistola	com 3 jogos na memória	Daniel - (011) 412-4728
Mega Drive + Bimini Run	Japonês, transcodificado	Allan - (011) 231-2487
Mega Drive + cartuchos	usado	André - (041) 254-2023
Mega Drive + Phantom	usado	Francivan - (086) 271-1613
Mega Drive+acessórios+fita	Tec Toy, usado	Carles - (011) 911-2331
Minigame Master	Altered Beast, novo	Júnior - (011) 254-6867
Minigame Master	Shinobi	Marco Antônio - (098) 223-0986

VENDO	TIPO	TRATAR COM
MSX + jogos+impressora	Expert	Aline - (011) 521-7917
MSX 2.0 + equipamento	usado	Joel - (011) 425-5517
Nintendo + 2 controles+pistola	americano	Daniela - (071) 237-5583
Nintendo +fita	americano	Eduardo - (011) 212-7516
Nintendo	transcodificado, com 4 jogos	Davide - (021) 246-4668
PC + impressora	AT 286 - 25 MHZ	Ismail - (0473) 57-0964
Phantom + adaptador +pistola + cartuchos	Nintendo, usado	Pedro - (021) 255-1846
Phantom + pistola + 3 fitas	usado	Tiago - (0882) 22-2887
Phantom + pistola +adaptador	usado	Adriano - (011) 522-1052
Phantom System + 6 cartuchos	usado	Alexandre - (021) 611-1793
Phantom System + 9 fitas	usado, na caixa	Ricardo - (011) 209-5059
Phantom System + 43 jogos	usado	Guilherme - (0482) 33-5352



TROCO	TIPO	TRATAR COM
Autorama + controle + 12 fitas do Atari por Phantom	usados	Charles - (0125) 36-1861
Batman e Mach Rider por Super Mario II	Nintendo	Luís - (021) 582-1115
Bit System + 2 controles + 5 cartuchos + adaptador J-72 por Mega Drive	usado	Alan - (091) 231-1755
Cartucho com 4 jogos por Simpsons	Nintendo	João - (041) 286-1333
Cartuchos do Mega por console	compatível com Nintendo	Rogério - (011) 215-8709
Cartuchos	Nintendo	David - (011) 701-8301
Cartuchos	Nintendo	Esteliano - (016) 725-2262
Cartuchos	Nintendo	Reginaldo - (038) 615-1272
Cartuchos	Nintendo	Walter - (011) 542-8883
Cartuchos	para Master System	Luiz - (031) 621-1643
Console + pistola + 5 cartuchos por Mega Drive	Nintendo americano transcodificado	Thiago - (021) 275-5984
Dynavision II + pistola + adaptador A-60 por Mega Drive	usado	Eduardo - (011) 237-6915

TROCO	TIPO	TRATAR COM
Dynavision III + dual connector + controle + 5 fitas por Super Nes	usado	Michel - (011) 275-5644
Forgotten Worlds	Mega Drive	João Gustavo - (0192) 33-2638
Gangster Town e Black Belt por Phantasy Star I	Master System	Jamir - (011) 215-3294
Golden Axe por Phantasy Star	para Master System	Almir - (011) 457-8346
James Bond do Mega por Joe Montana	compatível com Mega Drive	Maurício - (011) 290-1537
Jogos de MSX	disquete e cartucho	Genryson - (091) 223-3642
Master + 6 fitas + pistola por Nintendo	americano, com 5 fitas	João Carlos - (069) 222-0286
Master System + 2 joysticks por Mega Drive	3 jogos na memória	Rafael - (0192) 52-2420
Master System + 4 cartuchos + pistola por Game Gear	usado	Pedro - (011) 93-7990
Master System + Phantom + acessórios por Mega Drive	usado	Bruno - (011) 858-8635
Mega Drive + cinco jogos + controle turbo + Dynavision III por Super Nes transcodificado	japonês transcodificado	Joní - (011) 206-6989
Mega Drive por computador MSX	usado	Rodrigo - (054) 343-1259

TROCO	TIPO	TRATAR COM
Phantom + 2 jogos + Daxter por Mega Drive	usado	Daniel - (051) 488-4812
Phantom + 7 fitas + adaptador por Mega Drive	usados	André - (011) 283-0051
Phantom + 7 fitas por Mega Drive	seminovo	Mateus - Caixa Postal 99, CEP 99470, Não Me Toque - RS
Phantom + Dynavision III por Super Nintendo	usado, com 3 fitas	Rodrigo - (021) 355-2708
Phantom + fitas + pistola	Mega Drive	Fernando - (011) 280-1518
Sete cartuchos	Nintendo	Wesley - (063) 863-1656
Skate por cartucho Nintendo americano	importado	Michel - (011) 825-3704
Storm Lord por Shadow of the Beast	Mega Drive	Rodrigo - (011) 965-6360
Super Charger + 4 cartuchos por Master System II	japonês	Rafael - (0473) 23-2720
Super Game VG 3000 + 3 cartuchos + minigame After Burner por Mega Drive	usado	Marcones - Caixa Postal 513, CEP 50001 Recife-PE
Super Game VG 5500 + 8 fitas por 2 minigames série Master	usado	André - (041) 276-8547
Top Game + Game Boy por Mega Drive	usado, na caixa	Williams - (011) 257-0900/R:215

MUNDO DO VIDEOGAME

Você quer trocar o seu video game ou cartucho?

Ligue para nós
Tel.: (011) 282-3382
(011) 66-0164

Supervalorizamos o seu equipamento

Despachamos p/ todo Brasil
Consulte nossos preços
Master - Mega - Nintendo - G. Boy
Gear - Snes
Av. Angélica, 1395 - cep 01227



PARA ANUNCIAR
LIGUE
(011) 2117866

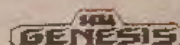
PALACE GAMES E ELETRÔNICA LTDA.

Vendas de cartuchos, consoles de MEGA DRIVE NINTENDO e acessórios em geral.

Venda de Micro XT e AT e periféricos/Fax e eletrônica em geral.

Assessoria para montagem de Locadoras.

Últimos lançamentos em Games



Consulte-nos
PREÇOS IMBATÍVEIS

FONE: (011) 37-5941